Não vendemos assinaturas
R$ 2,99
Venda somente em banca
Gamenews
OS PREVIEWS MAIS QUENTES
OMIKRON: TNS - DC
HARVEST MOON - PS
SW: REVOLUTION -PS
E MUITO MAIS
THE GREATWAY
ASSALTO, PERSEGUIÇÃO E SUSPENSE
JET SET RADIO
SKATE RADICAL NO DREAMCAST
GAMERS
ANO VI
NÚMERO 66
R$ 2,99
escala
PROGAMES
DRAKAN
RYNN E SEU DRAGÃO EM NOVA SEQUÊNCIA NO PLAYSTATION 2
MBL 2001
SPEED PUNKS
BEETLE BUGGIN'
PC
MAKEN X
HEY YOU PIKACHU!
AGORA O MONSTRINHO MAIS FAMOSO EM UMA AVENTURA SOLO NO N64
MARVEL VS CAPCOM 2
CONTINUAÇÃO DOS GOLPES, AGORA A VEZ DOS PERSONAGENS DA MARVEL
ISSN 1413-1471
9 771413 147002
66

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

DE SETE EM SETE DIAS...

E cá estamos com a edição número 66 de sua Gamers semanal. Nesta semana (como é bom ter uma revista a cada sete dias!), preparamos mais uma edição recheada de novidades e informações para você.

Como sempre, temos um Game News no capricho para abrir a revista com chave de ouro. E nesta edição você vai conferir logo de cara três novos games para a nova máquina da Sony: **Drakan**, a continuação do game de PC; **Formula One 2000**, trazendo a perfeição do esporte ao próximo nível; e o novo game de perseguição, **The Getaway**, dão as caras no PlayStation2. Se você ainda não pulou para a geração 128-bit e ainda continua com o bom e velho console número 1 da Sony, não tem problemas – ele ainda mostra que tem bastante fôlego para competir. A LucasArts ataca com mais um game da série mais amada dos cinemas: **Star Wars Demolition**. Um dos gêneros mais fortes do console ganha mais um representante, **Harvest Moon: Back to Nature**, um RPG vindo diretamente das plataformas Nintendo para o PlayStation. A mais polêmica figura do boxe ganha um novo game, **Mike Tyson Boxing**, após anos longe do cenário do entretenimento eletrônico. O Dreamcast, como sempre, mostra-se forte e com todo vapor. A Sega prepara **Jet Set Radio**, o game que promete inovar e conquistar milhares de fãs. E o console dos sonhos também vai ganhar suas próprias versões de **Omikron: The Nomad Soul**, o adventure de sucesso do PC e **Demolition Racer: No Exit**, trazendo um pouco mais de adrenalina à costumeira velocidade.

De volta para o presente, trazemos os games que já estão divertindo as multidões. O PlayStation vem com **F1 2000**, excelente para saciar a sede de velocidade em tempos de Rubinho Barrichelo na Ferrari; as jogadas de beisebol de **MLB2001**; e mais velocidade com **Speed Punks** e **Test Drive Le Mans**. O 128-bit da Sega traz **Twinkle Star Sprites**, a versão americana de **Maken X** e também o sempre divertido **Puzzle Bobble 4**. Para os jovens Mestres Pokémon por aí, a Nintendo preparou o game **Hey You Pikachu!** para o seu 64-bit, enquanto que o resistente portátil ganha a sua versão de **Rayman**. Os computadores não ficam atrás, trazendo **Beetle Buggin'** e **Aces High** (não confunda com a banda). Para fechar a edição, nada melhor que a continuação dos golpes de **Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes**. Delicie-se!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS
ANO VI - NÚMERO 66

Drakan também vai dar as caras no Playstation 2

Drakan

Página 07

SEÇÕES

GAME NEWS
Página 07

ESPAÇO DO LEITOR
Página 17

PRÓ DICAS
Página 22

ÍNDICE

SEÇÕES

F1 2000

A EA vai na onda da Formula 1 — 34

PS

Speed Punks

Muita diversão em gráficos de tirar o fôlego — 38

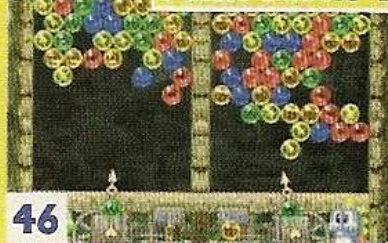
DC

Test Drive Le Mans

Pura adrenalina, em um game que ira tirar seu sono — 40

N64

GBC

Puzzle Bobble 4

O game que já esta virando um clássico, mostra para que veio na versão Dreamcast — 46

MULTI MÍDIA

ARCADE

Pikachu em seu game pessoal para Nintendo 64

Hey You Pikachu! 48

DRAKAN

SCE / Surreal Software
Adventure - N/D
Sem previsão de lançamento (Europa)
EXPECTATIVA: ★★★☆☆

A Sony Computer Entertainment Europe recentemente anunciou seus planos de produzir uma seqüência para Drakan para o PlayStation2 na Europa. Produzido pela Surreal Software em Seattle, Drakan é um game estonteante de ação/adventure 3D que leva os jogadores a um novo reino de fantasia, combinando ação aérea e terrestre. Ah e não vamos esquecer de que ele também permite que você voe nas costas de um grande dragão vermelho.

Você encara o papel de uma brava heroína, Rynn, através de uma longa e mística aventura que a unirá com o nobre dragão Arokh. Rynn e Arokh têm um tipo de afinidade e precisam trabalhar juntos para lutar contra as forças do mal.

O game está cheio de ambientes completamente 3D e leva você a combates corpo-a-corpo com o inimigo, ou permite que Arokh leve-o para o ar para experimentar a emoção de voar completamente em 3D pelos céus de oito vastos ambientes.

Além disso, o jogo possui personagens interativos totalmente arredondados com personalidades individuais e animações faciais emocionais que vão ajudar a desenvolver a história e trazer o jogador mais fundo no mundo do game. E ajudar a avançar na progressão do enredo, Drakan inclui animações em tempo real e cenas espalhadas pelas fases que dão o ritmo da história.

O jogo também possui uma impressionante combinação de batalhas terrestres e aéreas utilizando armas, feitiços e o poder do dragão; um sistema único de troca que permite ao jogador melhorar as habilidades de seu personagem; tudo isso em uma dramática e original história não-linear.

Nada foi dito sobre como será a versão PlayStation2 do game, mas sabe-se que é uma seqüência para o jogo de PC e não apenas uma conversão.

FORMULA ONE 2000

SCE / Studio Liverpool

Corrida - N/D

Sem previsão de lançamento (Europa)

EXPECTATIVA: ★★★

Nos primeiros dias do PlayStation, a Psygnosis foi um dos primeiros times a trazer aos jogadores uma grande variedade de jogos variando de corrida a adventures, de games de tiro a simuladores. Formula One foi um dos jogos mais esperados de sua época para o público que ama este esporte (principalmente na Europa). No ano 2000, a Psygnosis voltou às suas raizes para trazer aos jogadores uma nova experiência no PlayStation2, com Formula One 2000.

O aspecto mais importante de um esporte como a F-1 é a autenticidade. O Studio Liverpool (ex-Psygnosis) vai incorporar todos os pilotos, escuderias e pistas da vida real, mas também planeja se diferenciar de seus competidores.

O melhor exemplo disso é como você pode salvar seus dados. Usando o Memory Card de 8MB, você pode salvar os dados de sua corrida e então comparar suas marcas com outros que já jogaram na pista, com rankings como novato, amador e profissional. Usando um sistema de replay flexível, você pode manipular os dados de seu replay com incrível facilidade. Você pode ver grandes segmentos de sua corrida nas cenas do replay, que podem ser gravadas no Memory Card e mudar os ângulos de câmera de forma que os replays podem ser vistos de diversas perspectivas que você define. Você pode até ver dois replays ao mesmo tempo se quiser.

Outras características interessantes incluem as opções de som estéreo espacial, detalhes gráficos poderosos e uma nova sensação de imersão. Você nem pode imaginar o quanto os carros são rápidos, ou a sensação de velocidade, já que isso é possível pelos milhares de polígonos voando pela tela em cada frame de animação. Como você pode ver pelas imagens, o nível de detalhes e a riqueza das texturas já provam ser impressionantes.

A SCEE não deu mais detalhes, mas espere mais novidades em breve. Formula One 2000 estará presente na E³ deste ano, que acontece no início de maio.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

THE GETAWAY

SCE / Studio Soho

Corrida / Ação - N/D

Sem previsão de lançamento (Europa)

EXPECTATIVA: ★★★★

Os fãs de Grand Theft Auto e Driver têm uma experiência totalmente nova a caminho. The Getaway da Sony (não confunda com o game de rally Getaway da Rockstar para PS2) traz seqüências de perseguições e fugas de carros que podem ser as mais emocionantes de sua vida.

A história dramática gira em torno de um ladrão de bancos cujo filho é seqüestrado por uma notória figura do submundo, Charlie Jolson. Na pele do ladrão Mark, você tenta inutilmente livrar-se de seu passado criminoso, mas finalmente chega à gota d'água. Descendo de volta ao submundo criminoso, Mark precisa usar tudo em seu poder para encontrar e resgatar seu filho e se redimir com isso.

O que torna The Getaway tão incomum é como o Studio Soho recriou minuciosamente mais de 70km² do coração de Londres, a capital britânica. Você usará seus pés e mais de 50 carros diferentes para explorar esta grande cidade, desde a Torre de Londres, o Big Ben, até o Palácio de Kensington. Todos os carros são baseados em modelos da vida real, mas enquanto você deve pensar que a Sony iria liberar detalhes deste aspecto, por exemplo se os carros serão ou não licenciados, temos certeza de que saberemos muito mais deste jogo no futuro (como na E³!). Nas primeiras imagens liberadas, no entanto, já é possível ver um carro semelhante ao Audi TT (com o símbolo da Audi e tudo!).

Enquanto o realismo é de extrema importância na recriação dos ambientes, a pilotagem parece ser um pouco mais radical. Você pode realizar manobras loucas e surpreendentes em seu carro. Algumas destas acrobacias incluem atravessar vielas sobre duas rodas, pulos e cavalos-de-pau. Se você se lembra de Driver, então The Getaway deve ser o próximo passo. Você entra em uma cidade real, completa com carros em movimento, pedestres e obstáculos inesperados. Conforme você tenta recuperar seu filho a qualquer custo, uma grande variedade de personagens, criados com surpreendente realismo, vai interagir com você, deixando a história ainda mais profunda.

O game ainda está em um estágio inicial e ainda não possui data de lançamento, mas espere ouvir mais sobre The Getaway com a aproximação da E³.

STAR WARS DEMOLITION

LucasArts Entertainment
Corrida / Ação - CD (1)
Previsto para outubro de 2000 nos EUA
EXPECTATIVA: ★★

Alguns podem reclamar sobre a LucasArts e o seu uso excessivo da série Star Wars, mas não se pode dizer que o pessoal de lá nem ao menos tentou adicionar variedade aos seus jogos. Parece que a cada novo título de Star Wars vem com um gênero novo, seja os elementos de corrida de Episode One: Racer, as acrobacias de plataforma de Super Star Wars ou as lutas desajeitadas de Masters of Teräs Käsi. Sim, o pessoal da LucasArts já fez de tudo.

Então chega Star Wars Demolition... Parece que a LucasArts não estava contente cobrindo praticamente todos os gêneros de game conhecidos pelo homem, pois a companhia anunciou que está trazendo a série Star Wars para a categoria de combate de veículos. Mas não se precipite, aspirante a Jedi... Pelo menos a companhia tem o time certo trabalhando no projeto. Isso mesmo – ao invés de fazer um trabalho corrido dentro dos estúdios da empresa, a LucasArts contratou alguns profissionais veteranos conhecidos como Luxoflux Entertainment... Sim, os mesmos caras que produziram o rei da destruição de veículos: Vigilante 8.

Tá legal, sabemos que o jogo está em boas mãos; agora você provavelmente deve estar pensando "Como diabos o combate de veículos se encaixa no universo de 'Star Wars'?" Bem, de acordo com a LucasArts, Star Wars Demolition acontece entre "O Império Contra-Ataca" e "O Retorno de Jedi" e desafia os jogadores a competir em uma série campeonatos de destruição de veículos organizados pelo chefe do crime Jabba de Hutt. Tudo bem, então a LucasArts pode ter pego o caminho fácil e optado pela sempre popular época pós-Império – mas vamos lá, será legal batalhar com as naves terrestres de Star Wars?

Entretanto, Jabba de Hutt não será o único personagem a voltar da popular série de filmes; de fato, o notório Boba Fett está listado como personagem selecionável (caça de recompensas não deve estar remunerando mais como antigamente), assim como Aurra Sing (a mulher com cabelos estranhos de A Ameaça Fantasma). Espere, ainda tem mais – Wade Vox, um personagem novo, competirá no antigo veículo de Luke Skywalker (agora muito mais armado). Agora você pode pegar aqueles conversores de poder em grande estilo!

Obviamente, o que seria de um combatente das estradas sem algumas arenas matadoras? (Twisted Metal 3, talvez?) Pelo que a LucasArts revelou, as arenas de batalhas definitivamente parecem divertidas. O game possui os ambientes frios e cinzas da Estrela da Morte, as escorregadias pistas geladas de Hoth e as planícies desertas do Grande Fosso de Carkoon (lar da besta Sarlacc), que realmente não corresponde à linha de tempo proposta no game... Mas espere, até mesmo algumas linhas da trilogia original não se encaixam com algumas de Episode One. Chame isso de liberdade criativa (ou algo assim)...

Ainda não tivemos a chance de jogar Star Wars Demolition, mas se a LucasArts cumprir metade do que promete, a companhia que desapontou com Jedi Power Battles pode ter um excelente título de console em mãos. O time de desenvolvimento tem um bom histórico, os corredores são populares, no mínimo e as pistas parecem promissoras – então tudo o que falta é a execução final do produto.

Harvest Moon: Back to Nature marca a primeira aparição da famosa série Harvest Moon no PlayStation. Muitos seguidores antigos da Nintendo já conheceram os games da série, que apareceram no NES, Super Nintendo, Game Boy e Nintendo 64. Enquanto o jogo nunca teve gráficos maravilhosos e sempre foi bonitinho demais, sua jogabilidade adicional e encanto geral sempre foram o bastante para atrair as pessoas.

Com o lançamento de Harvest Moon: Back to Nature para PlayStation, a Natsume espera que seu game encantador possa ganhar a atenção do público mais maduro do 32-bit da Sony. Um dos fatores que poderá ajudar isso é o fato de que ele contém gráficos que são realmente superiores aos do game para Nintendo 64.

Enquanto Harvest Moon 64 possuía cenários que geralmente eram escassos de detalhes nas texturas, a Natsume deu à versão PlayStation texturas totalmente novas que ajudam a dar ao game um visual geral bem melhor. O melhoramento na qualidade das texturas e detalhes pode ser visto em lugares como os pisos de algumas casas, onde as tábuas agora têm uma distinta aparência de madeira. A praça da cidade e quase todas as outras áreas no game foram altamente beneficiadas pelas texturas melhoradas.

Além disso, a versão PlayStation também está equipada com alguma iluminação extra e outros efeitos gráficos especiais. No geral, é como um game de PlayStation que é bem superior à sua contraparte no mais poderoso Nintendo 64.

HISTÓRIA

Quando você era jovem, sua viagem programada de férias teve que ser cancelada devido aos negócios de seu pai. Então, ao invés disso, você visitou uma pequena cidade onde seu avô tinha um rancho. Seu avô era um homem muito ocupado, mas mesmo assim ele o recebeu de braços abertos. A cidade era pequena, mas havia algo novo e excitante para fazer todos os dias.

Um dia, enquanto caminhava pelas montanhas atrás do rancho de seu avô, você encontrou uma garota. Você se lembra de cantar músicas com ela no topo da montanha. Ela tinha uma bela voz. Quando chegou a hora de voltar para casa, você promete a ela que voltaria um dia.

Dez anos se passaram...

Mais uma vez você visita o rancho de seu avô e descobre que este se tornou um canteiro de solo improdutivo, apenas terras devastadas, após a morte de seu avô. O prefeito da cidade dá a você três anos para transformar esta fazenda decadente de volta no rancho produtivo que ele era.

Com pouco dinheiro e apenas um punhado de ferramentas, você e seu cachorro decidem restaurar o rancho e transformá-lo em algo que seu avô se orgulharia.

Mais um pensamento preenche sua mente, você imagina como está a garota que conheceu. Você espera pelo dia em que poderá dizer a ela, "Eu cumpri minha promessa".

DETALHES DO GAME

A versão PlayStation vai diálogos totalmente novos e originais com novas características de jogabilidade não encontradas nas versões anteriores. Para você que não está familiarizado com a série, ficará contente em saber que o game oferece uma jogabilidade completamente não-linear e permite a você interagir com mais de 60 personagens exclusivos que ajudarão a tornar o game altamente rejogável.

Adicionalmente, há centenas de diferentes mini-games que variam de sumô de galinhas até uma guerra de tomates na cidade, o que adiciona ainda mais ao jogo. Há também mais de 100 diferentes receitas que você pode colecionar e usar para criar seus próprios pratos habilidosos para ajudar a agradar as mulheres da cidade. Isso mesmo, mesmo o jogo contendo um elenco bastante jovem, ele vai bem fundo na interação entre os personagens e tem até casamento.

Outras características incluem a habilidade de treinar seu cachorro para defender sua criação dos bichos selvagens, cinco níveis de power-up para suas ferramentas, a chance de pegar e criar uma grande variedade de peixes, movimento de personagens em tempo real, toneladas de vegetais e frutas em determinadas temporadas e novos itens e lutas incluindo fazer queijo e lã.

Ame-o ou odeie-o, Mike Tyson com certeza é um dos nomes mais conhecidos do mundo. A Nintendo percebeu isso na época dos 8-bit quando lançou Mike Tyson's Punch Out para o NES. Mas logo que o mais jovem campeão dos pesos-pesados começou a se envolver em problemas fora do ringue, a Nintendo rapidamente cortou o nome do título e qualquer referência a Mike Tyson no game. Desde então, já há mais de uma década agora, Mike Tyson foi a mais famosa figura dos esportes a desaparecer do mundo do videogame. No entanto, graças a Codemasters, uma softhouse européia mais conhecida por suas séries de corrida Micro Machines e Toca, Mike Tyson mais uma vez irá voltar para o ringue virtual em maio no PlayStation.

"Acredite ou não, são minhas crianças que viviam atrás de mim para continuar um game já há algum tempo e eu tenho assistido a toda esta área de games de esporte de computador e console, apenas esperando pela oportunidade certa de me envolver," disse Tyson. "A Codemasters trouxe uma grande seqüência de games de sucesso e me mostrou que eles tinham o necessário para fazer um jogo de boxe que eu me orgulharia de colocar meu nome."

Mike Tyson Boxing é na verdade uma adaptação de Prince Naseem Boxing, um game da própria Codemasters que foi lançado apenas na Europa. A empresa percebeu que enquanto Prince é bem conhecido na Europa, Tyson ainda tem uma influência muito maior nos EUA. O jogo trará Tyson como o lutador principal, a quem você controla em vários modos, incluindo campeonato, torneio e até um jogo de administração de boxe. O game também tem o modo versus básico, que permite a você e outro jogador escolherem entre 16 lutadores que variam em habilidade. O modo campeonato possui três diferentes classes de peso para explorar – leve, médio e pesado. Cada classe de peso tem um estilo diferente ao qual você terá que se adaptar. Por exemplo, os pesos-leves são rápidos, causam baixo dano e podem tomar bastante porrada, então você deverá ficar de olho na pontuação, já que knockouts não são tão freqüentes nesta divisão. No entanto, a divisão dos pesos-pesados é o oposto – você terá que desferir socos poderosos e poderá cair algumas vezes na lona, tendo que tomar cuidado com as investidas inimigas.

O game parece mais com um estilo arcade do que simulador. Imagine uma mistura de Ready 2 Rumble com Knockout Kings. Os lutadores possuem o habitual acervo de golpes dos pugilistas como ganchos, uppers e jabs, assim como socos especiais exclusivos de cada lutador que pode fazer o oponente ver estrelas. A ação no ringue parece ser um pouco mais lenta do que deveria ser, mas a versão exibida ainda tinha alguns ajustes a serem feitos.

Visualmente, Mike Tyson Boxing é decente. O Tyson virtual se parece bastante com o da vida real, mas sem o seu último penteado. Cada um dos lutadores genéricos do jogo tem um visual único e a maior parte deles se parece com típicos lutadores de boxe. Os ringues e locais das lutas são bem autênticos e são o que você já esperava. Uma área do jogo que ainda precisa de algum trabalho é a animação dos personagens. Tomara que a versão final do jogo traga animações mais limpas do que a versão preliminar exibida.

Então, enquanto ver Tyson de volta aos videogames com certeza é uma alegria para os fãs do esporte nos games, a questão é se o jogo será realmente bom para competir com o acervo atual de games de boxe do PlayStation.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

JET SET RADIO

Sega

Ação - GD (?)

Previsto para 29 de junho de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Desde que a Sega revelou o game pela primeira vez em setembro do ano passado, todos estavam achando que os produtores estavam loucos. Todos ficavam constantemente perguntando: Então, que diabos é Jet Set Radio?

"É um tipo de jogo de 'pichar as paredes e correr da polícia'", disseram eles.

Sim, com certeza. E nós somos Sonic the Hedgehog. Pensamos que os representantes da Sega apenas estavam tentando ser engraçados quando falavam sobre o que era o jogo... Realmente pensamos. No entanto, isso, é claro, durou até esta última Tokyo Game Show, onde o game estava disponível em forma jogável.

Aquele momento foi quando nós demos uma boa olhada no que é sem dúvida uma das coisas mais impressionantes que já vimos rodando em um console doméstico. Esqueça por um momento o fato de que o estilo visual será o mais imitado do novo milênio (ele já tem dois competidores no departamento "eu também" – Be On Edge, que agora foi batizado de TVDJ, da Sony para PlayStation2; e Cool Cool Toon da SNK para Dreamcast –... e olha que ele nem foi lançado) e considere isto: A melhor maneira de descrever Jet Set Radio? Um encontro de Crazy Taxi com Tony Hawk's Pro Skater.

Sim, você ouviu direito. Pegue dois dos jogos mais divertidos e fáceis de jogar de todos os tempos e coloque-os junto, então coloque um pouco do modo Pursuit de Need for Speed e você tem o conceito do jogo. Você entra na pele de um jovem punk cansado de sua vida na futurista cidade de "Tokyoto". Mas parece que os homens da lei, como sempre, estão controlando os jovens com suas leis estúpidas e falta de recreação nas escolas, então eles fazem o que qualquer um do movimento hip-hop faria: se rebelar andando de patins, ouvindo a rádio de hip-hop local e espalhando os seus "pichos" pela cidade. Agora, por alguma razão, as crianças rejeitaram a idéia de esportes em time e ao invés disso uniram-se ao movimento de gangues de patins da próxima geração. Grande parte do jogo será brigar por popularidade com as gangues rivais.

Obviamente, não haverá nenhuma pancadaria para ver quem desfigura quem. Isso apenas daria as mães algo a mais para reclamar. Ao invés disso, parece que a arte de rua

virá em primeiro lugar e o truque é chegar nas áreas primeiro.

Assim como em Crazy Taxi, há pequenas setas dizendo onde está o próximo lugar para fazer o seu trabalho sujo e uma cidade com tráfego móvel em tempo real para manter as coisas interessantes enquanto você se movimenta de ponto a ponto. Pelo que foi visto até agora, as coisas podem ficar bem rápidas e não apenas você terá que se desviar de veículos, mas você pode até pular em um telhado ou outro se tiver habilidade. De fato, assim como Tony Hawk's Pro Skater, se você tiver velocidade suficiente e o ângulo certo, praticamente qualquer área pode ser alcançada e desde a primeira praça você já estará fazendo coisas malucas.

O game começa com uma missão de treinamento, onde você brinca de "siga o mestre" com uma gatinha que faz todos os movimentos certos. Após ela mostrar ao nosso aspirante a DJ Boy as manhas dos guerreiros pichadores, você finalmente pode correr pela cidade livremente e fazer suas façanhas. Agora, logo de início, saiba que este jogo tem alguns ambientes verdadeiramente legais. Você pode basicamente pular em qualquer superfície e fazer manobras de maneiras realmente inteligentes. Um dos truques favoritos é subir um lance de escadas pelo corrimão, seguido de perto pelo fato de que quando você cai do cano, seu personagem sobe cada degrau como na vida real ao click-clack de

seus patins. Animal!

É claro que isso era apenas coisa de principiante, já que logo você estará fazendo algumas manobras radicais como back flips, splits e outras manobras aéreas igualmente insanas. Não temos certeza de como fazer estes movimentos ainda, mas você ficará surpreso em ver como os movimentos são suaves e como o controle é fácil. Tudo parece natural e assim como Crazy Taxi tudo parece cada vez mais e mais profundo conforme você continua. Depois de pegar as manhas da coisa, você se sentirá um Batman rebelde, pulando de telhado em telhado com seus patins para chegar ao próximo objetivo e encontrar a melhor e mais extravagante maneira de chegar lá é mais do que metade da diversão.

Obviamente, quando você chega lá, realizar os seus negócios de "arte" também é bem legal. Você pega latinhas de spray enquanto anda de patins e as fases foram desenvolvidas de forma que você deve fazer manobras aéreas para pegar algumas delas, o que adiciona muito ao jogo. Assim que você pegar todo o combustível de arte necessário, pode começar a pintar. Você usa sua latinha de spray apertando o botão L e deve usar o direcional analógico para controlar seus traços e completar cada "picho". E dizem que pichação é um passatempo sem habilidade. Falô!

Mas um dos aspectos favoritos do jogo é enganar Johnny Law. Assim como em qualquer filme bom com punks de skate ou patins fugindo da polícia, se você ficar famoso um pouco demais, o cara vai tentar acabar com o seu "ibope" mandando-o para a cadeia. Ainda bem que você pode usar a sua habilidade para escapar dele, sem falar em mostrar a ele como você é legal realizando alguns truques animais para fazer isso. Nossa cena de perseguição foi bem intensa e temos certeza que vai ficar ainda melhor quando o jogo for lançado.

Agora que você já tem uma noção de como ele é jogado, deixe-nos falar um pouco de como ele se parece. Jet Set Radio é o título mais interessante que vimos na TGS de um ponto de vista visual. Como você deve ter percebido pelas imagens do jogo, ele é basicamente um desenho animado 2D que foi jogado em um ambiente 3D. Isso é devido a uma técnica chamada cel shader, que pega modelos poligonais texturizados e sombreados e desenha um espesso traço preto em volta deles, além de eliminar todas as nuanças de cores no sombreamento e pintar variações de cores chapadas para representar os diferentes tons de iluminação. O game roda em um ótimo ritmo e o character design é simplesmente animal. Quanto mais assistimos o jogo, mais queríamos assistir, pois cada área nova era tão cheia de estilo que não podíamos fazer outra coisa senão sorrir.

No geral, este foi considerado um dos melhores jogos da TGS Spring 2000 e se Jet Set Radio continuar neste caminho, ele será um dos melhores jogos para o sistema quando chegar no final de junho. Apesar de que o demo tinha apenas poucos personagens e ambientes, os vídeos exibidos durante o show mostraram mais coisas em ambos os aspectos. Se isso for alguma indicação, prepare-se para algo espetacular.

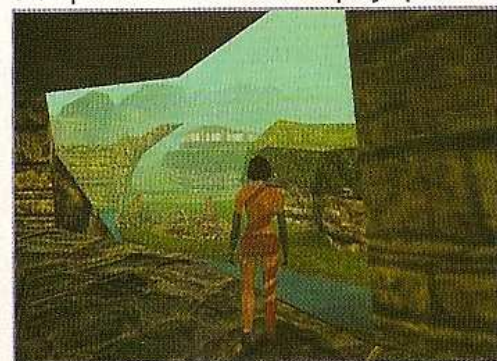
Texturizado e Sombreado — Cel Shader Aplicado

Para você que está a procura de uma nova tomada no velho gênero de Adventure – tome nota. Em termos de inovação e design, Omikron pode ser um dos mais ambiciosos títulos de ação/adventure já concebidos. Sua engine e jogabilidade únicas giram em torno de uma exploração em uma perspectiva de terceira pessoa, ação em primeira pessoa e lutas no melhor estilo Tekken (repletas de combos e movimentos especiais). Apesar da conversão para Dreamcast de Omikron permanecer propositalmente idêntica à sua contraparte para PC, quem ainda não descobriu os seus segredos no computador com certeza vão encontrar muita jogabilidade e uma história única para se manter preso.

A Quantic Dreams (produtora do popular título de PC, Omikron: The Nomad Soul) anunciou há alguns meses que o famoso título logo seria lançado para Dreamcast. Apesar de nenhuma adição para a versão Dreamcast, Omikron promete representar com precisão a variedade de jogabilidade encontrada na versão PC enquanto mantém um frame-rate bastante suave e controlável de 60 frames por segundo. A interface amigável e o processador poderoso do Dreamcast permitem que você aproveite uma conversão perfeita de Omikron que poderia ser comparada apenas aos equipamentos de alta performance (e bastante caros). Essencialmente, os proprietários de Dreamcast estão ganhando um game que estava pedindo de qualquer jeito uma conversão para console. Apesar de Omikron ter requerimentos relativamente altos para rodar nos PCs, o Dreamcast vai exibir tudo que os designers pretendiam, como eles pretendiam e com espaço para mais.

Além dos modos e perspectivas diferentes, talvez uma das características mais intrigantes da jogabilidade de Omikron é a habilidade de seu personagem assumir o corpo de outros personagens no mundo do game para ajudá-lo a cumprir os objetivos da missão e se aprofundar na misteriosa e não-linear história. A habilidade de fazer isso certamente adiciona um elemento totalmente novo para o gênero ação/adventure. Então, ignorando o fato de que Omikron vai continuar propositalmente igual à sua versão PC, quem não jogou a versão do computador vai encontrar muitas coisas boas aqui.

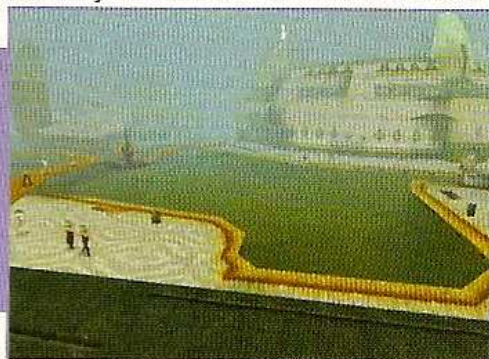
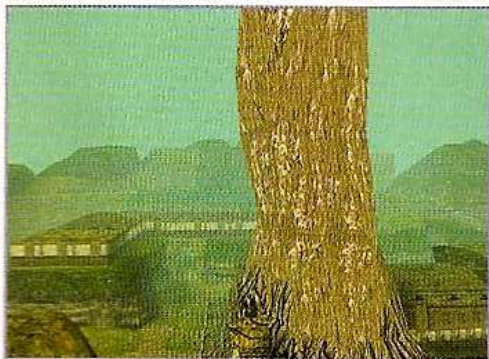
Fornecendo muitos personagens que você pode assumir, Omikron usa a idéia de possessão como um método para desenvolver a trama. Mesmo que você não possa perceber uma certa diferença nas habilidades entre um personagem e outro, você descobrirá que muitos personagens possuem apartamentos que são acessíveis apenas a eles. Realizando esta idéia, Omikron dá a você muitas oportunidades para pular em diferentes personagens, acessar diferentes áreas do game e pegar itens especiais que podem ser úteis para sua busca em algum ponto mais adiante.

Quebrar alguns tabus e esquemas antigos e até certo

ponto ultrapassados de jogabilidade não é tudo que Omikron está tentando. Convocando a ajuda o veterano gênio da música pop David Bowie e o guru da guitarra (e parceiro de Bowie) Reeves Gabrels, a Quantic Dreams quer redefinir o que os jogadores pensam sobre música de videogame. Trazendo várias faixas do último CD de Bowie, Hours e várias outras músicas feitas exclusivamente para o jogo, Omikron não teve problemas em criar uma atmosfera definida. De fato, o envolvimento de Bowie com Omikron é incrivelmente profundo, bem além do esperado para um produto com o nome de uma celebridade. Além de produzir a incrível trilha sonora do game, Bowie permitiu que os produtores usassem sua própria imagem, de sua banda e de sua esposa (a super modelo Iman) no jogo também. Bowie atua no jogo como um músico eclético e futurista conhecido como Boz, o Ser Virtual. Este personagem e sua banda frequentemente podem ser encontrados em vários bares e outras boates do mundo do jogo, tocando suas músicas com coreografias que mostram animações de motion capture. Eles são legais de assistir – mesmo que não tenham grande importância na trama. O jogo une ainda mais a trilha sonora com a jogabilidade permitindo que você compre as músicas de Bowie nas lojas do game e relaxe ouvindo-as em seu apartamento. Até mesmo o estranho rosto nas capas traz uma grande semelhança com o Bowie mais jovem do final dos anos 70 e início dos 80.

Poderia-se dizer que os gráficos e a jogabilidade sofreriam em conseqüência de toda a atenção que a Quantic Dreams deu a Bowie para a trilha sonora e seu personagem. Mas algumas pequenas olhadas no mundo do game surpreendentemente detalhado provará o contrário. Os modelos 3D são bem reais (especialmente nas várias cenas contendo dublagens muito bem feitas). Omikron dá um passo adiante de Zelda 64 e outros RPGs de ação/adventure trazendo uma simulação de mundo totalmente funcional.

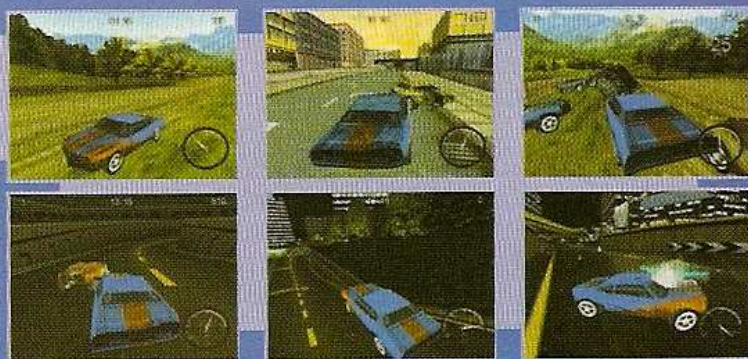
Apesar de o mundo deste game parecer sombrio, industrial e previsível, uma exploração superficial dos arredores revela que o mundo de Omikron não é necessariamente muito diferente do nosso. Há o habitual acervo de lojas, vielas desertas, casas e apartamentos, ruas movimentadas e restaurantes, além das casas noturnas e bares já citados.

A exploração revela ser a principal maneira pela qual a história de Omikron é revelada. Você atua como um hacker de computador que vai parar em outro mundo (conhecido como Phaenon) enquanto tentava penetrar na misteriosa Ix Network. De alguma maneira, você é mandado para o mundo do jogo sem o seu corpo material e é aparentemente condenado a vagar pelo planeta como a Alma Nômade (dai o subtítulo, Nomad Soul). Depois de dominar a habilidade de possuir (você pode assumir o papel de mais de 40 personagens diferentes), você vai embarcar em uma busca para descobrir o sentido sobre o que se fez de sua verdadeira identidade e vida anterior – eventualmente descobrindo e tentando pôr fim na maléfica inteligência por trás dos planos abomináveis da Ix Network. Conforme você progride pelo jogo, você irá eventualmente perceber que não é o único que possui o conhecimento e os meios para a salvação de Phaenon.

Revelar mais sobre a história e verdadeira natureza de Omikron e a Alma Nômade vai estragar toda a experiência e mistério em que o game se baseia. Basta dizer que o jogo vai fornecer a você uma boa quantidade de jogabilidade diversificada. Se um título de ação/adventure que oferece (entre outros) resolução de puzzle, tiro em primeira pessoa, luta 3D e exploração parece inovador, então você tem mais um motivo para tomar nota. A Eidos Interactive, que lança Omikron, recentemente confirmou que o game estará disponível para Dreamcast até maio de 2000. Esqueça as opiniões pré-concebidas que alguns podem ter sobre o gênero cada vez mais monótono de ação/adventure em terceira pessoa, até os jogadores mais casuais vão achar difícil encontrar algum outro título que ofereça tanta variedade de jogabilidade e matenha um foco na história enigmática quanto Omikron: The Nomad Soul.

Se você já dirige, provavelmente já experimentou o que costuma-se chamar de "Mudança Desnecessária de Faixa". É mais ou menos assim: você se está acelerando a uns 120 km/h na pista da esquerda e de repente um cara entra na sua faixa. Aqui está o ponto – ele está indo mais devagar que você. De fato, na maior parte das vezes, ele está indo até mais devagar do que o tráfego da faixa em que ele estava. A questão é, por que mudar de faixa? Daí o nome "Mudança Desnecessária de Faixa"

Há algumas opções disponíveis para você na vida real. Você pode soltar o acelerador e ajustar à velocidade do cara lerdo na sua frente – certamente a coisa mais civilizada a se fazer neste mundo civilizado. Como uma outra alternativa, você poderia dar uma olhada rápida no retrovisor, ver se não há outro carro vindo por trás em maior velocidade, então cortar o otário pela direita e ultrapassá-lo, gritando palavrões enquanto isso – afinal, a agressão é o único meio de sobrevivência neste mundo bárbaro no qual vivemos. Com freqüência, você pode ficar nervoso e apenas buzinar para o inconveniente, ouvindo a famosa frase "Passa por cima". Você já desejou fazer exatamente isso? Pagar o cara batendo na sua traseira várias vezes até que ele finalmente aprendesse a dirigir?

Você não pode exatamente fazer isso na vida real, mas é por isso que temos os videogames. Está claro que alguém na Infogrames ou Pitbull Syndicate já passou pela "Mudança Desnecessária de Faixa" e como resultado decidiu criar Demolition Racer para PlayStation no ano passado, um jogo que incentiva você a passar pelo tráfego à sua frente sem parar. Os proprietários de Dreamcast ganharão a sua própria versão sob o nome de Demolition Racer: No Exit e parece que poderemos viver nossas mais sádicas fantasias de pilotagem em 128-bit até junho.

Demolition Racer difere dos outros jogos de corridas porque ele o induz a bater em seus oponentes. Você corre por uma pista ao lado de 16 outros carros e seu objetivo não é apenas ser o mais rápido a cruzar a linha de chegada, mas sim bater nos adversários por trás, de lado ou de qualquer maneira imaginável. Todos os carros, incluindo o seu, são equipados com "hit points" e "damage points". Acerte um carro inimigo e sua contagem de hit points vai subir. Sofra danos e o nível de

seus damage points aumentam até que você seja tirado da corrida. Sim, ainda é importante terminar na mais alta colocação possível, mas a sua pontuação final em uma corrida, que determina como você avança pelo jogo é uma combinação de sua posição e o número de hit points.

Dada a importância do dano para a experiência de pilotagem, você ficará feliz em saber que Demolition Racer acompanha a tendência dos últimos games de corrida e inclui danos visíveis nos veículos. Conforme você dirige e bate, você verá seu capô se abrir e ficar pendurado, eventualmente voando pelo ar. Fumaça, chamas e pneus furados demonstram o dano e além de serem visíveis na tela, você poderá ver as áreas afetadas através de um diagrama de dano do carro na tela.

Alguns danos são permanentes, nesse caso o seu veículo é instantaneamente desqualificado. Acerte um oponente no lugar certo e com uma boa velocidade ou aterrisse diretamente no teto de outro veículo e diga adeus para ele. Outros danos podem ser consertados usando itens de reparo espalhados pelas pistas e todo dano também pode ser evitado pegando itens de escudo.

O sistema de itens entra em jogo em termos de ofensiva, mas não espere pelas tradicionais armas dos games de combate de veículos – afinal, Demolition Racer é sobre bater nos oponentes até a morte. Um destes itens ofensivos exige que você toque o oponente para coletar todos os seus hit points. Mas você tem que ser cuidadoso, já que alguns itens causam dano em você e alguns podem até mandar seu veículo pelos ares temporariamente.

Além de todos estes elementos no estilo RPG (o que? – hit points em um jogo de carro!), Demolition Racer também traz todos os extras que você poderia esperar de um típico jogo de corridas. Você encontrará doze pistas, incluindo duas exclusivas da versão Dreamcast com caminhos múltiplos. Também exclusivo da versão Dreamcast são os efeitos de tempo e corridas noturnas, o que parece adicionar mais variedade às pistas sobre a versão PlayStation. Os carros são abundantes nesta versão do game e a Infogrames promete a adição de doze novos veículos exclusivamente para a versão Dreamcast. E agora também todos estes veículos são capazes de receber upgrades – exclusividade desta versão.

Você também vai encontrar muitos outros modos de jogo, além do modo de corrida normal (ou, neste caso, anormal). Entrando em uma arena "cada-um-por-si", o jogo coloca você e 16 outros carros tentando se destruir até que sobre apenas um. O outro modo de jogo principal é o esperado modo multiplayer com tela dividida. Ainda não estão planejadas partidas via internet.

Com este sistema exclusivo de pontos e a promessa de um frame-rate constante de 60 por segundo, este novo jogo de corrida da Infogrames, que estranhamente não carrega o nome Test Drive, deverá ser uma excelente adição à coleção de jogos de corridas do Dreamcast. Tokyo Highway Battle permitiu desafiar nossos amigos para um racha, Demolition Racer permitirá esmagar nossos amigos.

GAMERS
Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 66

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

DINO CRISIS - THE X-FILES - DINO CRISIS - THE X-FILES - DIN...?

E aí galera da Gamers, estou com duas dúvidas e gostaria que vocês esclarecessem: **1ª)** Em Dino Crisis eu peguei uma chave dentro da câmera de gás e se sair da câmera e voltar, ela dá outra chave e eu não sei onde usá-la. Já zerei o game 13 vezes e não consigo usar esta chave. **2ª)** Outra dúvida é sobre The X-Files, estou travado depois que eu vou no apartamento do Mulder não sei para onde vou, por favor, me digam onde eu tenho que ir.

PAULO VILELA DI CONTI — VIRADOURO - SP

Olá Paulo, como vão as coisas? O QUÊ!? Somente duas dúvidas? Onde este mundo vai parar... Ah!, depois desta frase ridícula, vamos diretamente às suas respostas: ***1ª)*** *Em DC (Dino Crisis e não Dreamcast...), a chave que você se refere deve ser a Small Size Key — pega somente se você não matar o homem dentro da câmara de gás. Após os acontecimentos com o dinossauro, você pega a B1 Key Chip e se revistar o corpo do homem, encontrará a citada chave. Ela serve para ser usada em "casos de emergência". Use-a na Medical Room, onde você verá duas Small Boxes (você só pode abrir uma delas, sendo que na do lado esquerdo há um Ressurrection, que serve para ressucitar você em caso de morte, junto com um Med Pak M.; enquanto que na direita, há um Multiplier e um Med Pak M.).* ***2ª)*** *Quanto a The X-Files, fica difícil responder com precisão não tendo um ponto de referência específico. Mas tente clicar no "The Magic Bullet" sobre a escrivaninha e leia tuda que encontrar. Depois verifique o cinzeiro, contendo semente de girassol, para pegar um "Phone Icon". A seguir, olhe a pasta aberta sobre a cama, então examine os arquivos de investigação de Mulder. Depois, vá para a porta da frente e pegue o livro "From Outer Space by Jose Chung", na parte escura da cama. Aproveite e volte para verificar a TV, para só então seguir para porta e sair, seguindo para a "sala" da Scully. Se não for exatamente este o ponto onde você está parado, mande especificações (detalhes sobre o lugar onde você está ou em que CD) para esclarecermos melhor. Então, até a próxima.*

PARASITE EVE II - PARASITE EVE II / DÚVIDAS - DÚVIDAS - DÚVIDAS

Prezada rapaziada da Gamers, escrevo para fazer uma sugestão: que tal um telefone de auxílio ao gamemaníaco, tirando dúvidas rápidas e dando dicas e códigos. É muito mais rápido do que ficar esperando meses por uma resposta. Aproveitando o embalo vou fazer duas perguntas sobre o jogo Parasite Eve II, lá vai: **1ª)** No Motel Lobby tem um armário que precisa de alguns números para ser aberto, quais são? **2ª)** Qual o password do computador que está no laboratório em B2 Shelter? Valeu galera, desde já agradeço.

CÉU AZUL - PR — EDER O. DOS SANTOS

Oh!, mais um "Parasitemaníaco" procurando soluções para o "não-cinemático" RPG, que deixou de ser RPG, da Square. Muito bem, veremos o que podemos fazer: ***1ª)*** *Se o armário ao qual você se refere está localizado no 5º quarto, necessitando de quatro dígitos para ser aberto, então tente usar* ***4487***. ***2ª)*** *Por um acaso você não se refere ao código correto "A3EILM2S2Y", não!? Bem, tente este e veja os resultados, no caso de maiores dúvidas, ou algum erro, especifique bem o local para facilitar ainda mais. Tchau!*

E aí galera da Gamers, meu nome é Arthur, sou biólogo, tenho 23 anos e adoro videogames desde a época do Telejogo. Esta é a primeira vez que escrevo para uma revista. Escolhi escrever para vocês porque acredito que são os mais qualificados para esclarecer minhas dúvidas. Não preciso nem elogiar a revista pois com a quantidade de elogios que os leitores mandam, vocês devem ter um vislumbre do quanto vocês são ótimos. Pouco tempo atrás eu comprei um Dreamcast; na época eu estava em dúvida se valeria a pena, mas após ler a magnífica e completíssima matéria sobre Soul Calibur na edição 43, não tive mais dúvida. Desde então a Gamers passou a ser minha referência número 1 na hora de escolher jogos para comprar, assim como aconteceu com Crazy Taxi. Acho que a revista está quase impecável, tenho apenas algumas sugestões que acredito que serão úteis: **A)** Não seria melhor reduzir a seção de desenhos de leitores de uma página dupla para uma simples? Esta página viria muito a calhar na seção de Dicas. **B)** Ultimamente tenho visto que a seção de jogos para PC tem apresentado fotos maiores e de me-

lhor qualidade que as das demais seções (por exemplo, as fotos da matéria de Crazy Taxi, apesar de maiores que a média, apresentavam uma resolução muito baixa, não evidenciando a alta resolução que o jogo possui, ou na matéria do Soul Calibur em que as fotos estavam muito pequenas). **C)** Em cada matéria vocês poderiam divulgar sites oficiais dos fabricantes ou mesmo sites oficiais dos jogos (por exemplo, www.crazytaxi.com). **D)** Outra sugestão é fazer uma revista mensal apenas sobre o Dreamcast e outra apenas sobre o PlayStation2, pois, assim como eu, muitas outras pessoas devem ter dúvidas sobre estes consoles mais novos e seus respectivos jogos, suas especificações, novos periféricos, preço no Brasil e etc. Estes fatores pesam na hora de comprar um console. Estas são minhas sugestões, espero que sejam úteis. Agora, gostaria também de levantar algumas das minhas dezenas de dúvidas: **1ª)** A TecToy tem alguma previsão para o estabelecimento da Internet do Dreamcast? **2ª)** Se for implementada ela será compatível com os aparelhos importados? **3ª)** Na parte de baixo do Dreamcast existem algumas fendas para o encaixe de alguma coisa. A Sega já manifestou estar produzindo algum periférico para ser acoplado ao Dreamcast? **4ª)** Gostaria de saber se vai ser lançado uma versão do Game Shark/Action Replay para Dreamcast? **5ª)** A Dreamworks Interactive pretende lançar jogos para Dreamcast? Um Medal of Honor talvez? **6ª)** A Electronic Arts vai lançar jogos para Dreamcast? Um Fifa Soccer ou mesmo um Need for Speed? **7ª)** A SNK vai ficar lançando apenas a série KOF para Dreamcast ou também vai lançar outros jogos? **8ª)** Vocês poderiam dar mais informações sobre SNK vs Capcom, como data de lançamento, número de personagens, se vai ser possível lutas multiplayer como em Marvel vs Capcom? **9ª)** Além de Soul Calibur a Namco pretende lançar outros jogos para Dreamcast, como Tekken Tag Tournament, Ridge Racer, Time Crisis 2? **10ª)** A Konami vai lançar International Super Star Soccer e Metal Gear Solid para Dreamcast? **11ª)** A Sega vai lançar jogos de corrida como Daytona USA, Sega Touring Car ou Sega GT (o arcade vermelho)? **12ª)** A Sega pretende lançar jogos como Streets of Rage ou The Revenge of Shinobi (clássicos do Mega Drive) para Dreamcast? **13ª)** A Sega está trabalhando em uma continuação de Sonic Adventure? **14ª)** É verdade que a Namco está trabalhando em uma seqüência de Soul Calibur para Dreamcast? **15ª)** É verdade que futuramente poderemos trocar o leitor do Dreamcast por um leitor de DVD? **16ª)** Já existem GDs piratas? E se existe, precisa ser feita alguma modificação no aparelho para rodar estes GDs? Antecipadamente eu agradeço a atenção. Até a próxima, abraços a todos da redação.

VIA E-MAIL — ARTHUR AKIMOTO

Como este mundo é estranho, enquanto um tem duas dúvidas, vem outro com dezesseis. Mas tudo bem, agradecemos pela confiança depositada em nós Arthur. Comecemos pelas sugestões: ***A)*** *Não seria justo com o pessoal que nos manda desenhos. Aliás, o espaço da seção Pró-Dicas já aumentou com a Gamers semanal (antes eram 6 páginas para dicas e códigos de Game Shark, atualmente temos o dobro).* ***B)*** *O fato é que as imagens de games de PC são puras, capturadas diretamente do jogo. Já os jogos de console precisam ser gravados para uma fita de videocassete e posteriormente passam por uma placa de captura de video no computador – perde-se qualidade neste processo.* ***C)*** *Não é uma má idéia.* ***D)*** *Na verdade preferimos abranger todos os consoles apenas na Gamers e falarmos de todos os assuntos. Assim, procuramos sanar a dúvida da maioria dos leitores. Agora, vamos tomar fôlego e partir para as respostas:* ***1ª)*** *A Sega americana já anunciou planos para estabelecer um provedor de internet nos EUA (chamado Sega.Com) que irá ao ar a partir de 7 de setembro. O serviço permitirá jogos em rede (entre eles Quake III Arena e Phantasy Star Online), comércio eletrônico, novidades, músicas e notícias de esportes. Porém, a TecToy ainda não confirmou nada sobre um serviço semelhante no Brasil.* ***2ª)*** *Há a possibilidade de acessar o serviço americano em consoles nacionais, mas nada confirmado.* ***3ª)*** *Se lembrarmos o histórico da Sega, veremos que a empresa é conhecida por produzir upgrades para os seus consoles (o 32X e o Sega CD para Mega Drive e expansão de RAM no Saturn). Como os novos consoles estão chegando no mercado (PlayStati-*

DÚVIDAS - DÚVIDAS - DÚVIDAS - DÚVIDAS - DÚVIDAS - DÚVIDAS

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

Nintendo 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

DÚVIDAS - DÚVIDAS - DÚVIDAS - DÚVIDAS... QUER DIZER, DÚVIDAS

on2, X-Box e Dolphin), é possível que futuramente a empresa lance algum add-on. Novamente, nada confirmado ainda. ***4ª)*** *Parece que a Interact já está produzindo um Game Enhancer para o Dreamcast. Se isso realmente acontecer, ele provavelmente virá no formato CD, como os últimos modelos de Game Shark para PlayStation.* ***5ª)*** *Seria ótimo, mas nenhuma palavra foi dita pela softhouse sobre isso.* ***6ª)*** *Parece que o envolvimento da EA está muito forte com a Sony, já que um Fifa Soccer foi até anunciado para PS2. A empresa ainda não mostrou interesse em desenvolver games para Dreamcast, mas isso deve mudar com o tempo (a EA tem o costume de desenvolver games para consoles com maior base instalada e provavelmente está esperando que o DC atinja algo em torno de 5 milhões de consoles vendidos nos EUA).* ***7ª)*** *Por enquanto, só mesmo os KOFs.* ***8ª)*** *Ainda não há dados concretos sobre elenco de personagens, sistema de jogo ou data de lançamento. Mas a Capcom confirmou que será possível batalhar em rede usando o mesmo serviço de Marvel vs. Capcom 2.* ***9ª)*** *Nenhum dos citados, mas a empresa está desenvolvendo Mr. Driller, um game de puzzle que é sucesso nos arcades japoneses e está previsto para 29 de junho (no Japão, é claro).* ***10ª)*** *Não, e para falar a verdade, até mesmo Castlevania Resurrection da empresa foi cancelado.* ***11ª)*** *Parece que a empresa está desenvolvendo a continuação de Daytona na placa Naomi, o que indica uma futura conversão para DC (além disso, Ferrari 355 Challenge, a obra prima de Yu Suzuki, já está sendo produzido para o console).* ***12ª)*** *Isso sim seria maravilhoso. Como seria bom novamente dar porradas ao som das músicas de Yuzo Koshiro, ou desferir shurikens (infinitos com o truque) com o lendário Shinobi em 128-bit (quem sabe até um Golden Axe?). Mas nada feito até agora.* ***13ª)*** *Tudo indica que sim e parece que o game será revelado durante a próxima E³ (11 a 13 de maio nos EUA).* ***14ª)*** *Há rumores que esta continuação esteja sendo produzido para arcades na placa Naomi, mas a própria Namco não confirma nem nega o boato.* ***15ª)*** *Como dito na resposta de número 3, um periférico para leitura de DVDs e decompressor de formato MPEG2 pode estar nos planos da Sega.* ***16ª)*** *Ainda não temos conhecimento de jogos piratas no DC. Ufa! Esperamos que você esteja satisfeito, Arthur. Até a próxima!*

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Clube Animalesco**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2. **Pro Racers Association**
Rua Aurélio Reis, 43, Bairro Jardim Itú, Porto Alegre - RS CEP 91380-330
Exclusivo para jogos de corrida para Playstation, tipo simulation e arcade. Respondemos qualquer dúvida sobre jogos de corrida e damos dicas.

3. **Legacy of Players**
Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

4. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

5. **Cube Animalesco**
Rua Rafael Bandeira Teixeira, 929, Ponta Porã - MS CEP 79900-000
Associe-se em um dos mais vantajosos clubes de games. Todos os meses sorteamos CDs. Associe-se e descubra as nossas outras vantagens.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

FRASE DO MÊS DESTA SEMANA! *"Todo começo começa no início, mas por que todo final finaliza quando se chega ao fim? — **Bisonho Tchomps**"*

A todos os noiados da Gamers. Alô vocês, tudo ok. Vocês devem estar se perguntando o porquê dest[a] carta. Simplesmente animar a galera, pois isso tud[o] é uma salada. Igual ao X-Salada que se come n[a] lanchonete do Paraná aqui perto de casa, ou sej[a] uma X-Bost..., para aqueles com muita fome e pou[co] dinheiro. Falando em dinheiro, vamos n[o] televisionar. A TV mostrou a Maria do Bairro, que [é] igualzinha a uma amiga minha. A cotação dela est[á] em alta no mercado financeiro. Enquanto isso [o] mercado de games está cada vez maior e melhor. [E] é disso justamente que vou falar. Outro dia estav[a] jogando e, de repente, fui sugado para dentro da T[V] igual ao Gex. Agora terei que pegar vários controle[s] remotos e destruir o império de Rez. Gex me lem[brou] Jax, da equipe Mortal Kombat, que vive lutan[do] para destruir o império do mal. Apesar disso Toe Ja[m] e Earl (nossa, que pré-histórico, hein?) vivem lutan[do] para conseguir os sapatos que vão abrir as po[r]tas do futuro (?!?). Me lembrei da realidade virtual [e] dos projetos para o próximo milênio (começa an[o] que vem, espertinhos). As potências não estão pa[ra]das, enquanto outras ainda estão para surgir n[o] horizonte.

ALEX SANDRO S. DE ALMEIDA — ITAPETININGA - SP

Ao noiado que nos escreve. Alô pra você també[m] Alex, por aqui não vai tudo bem, porque se for tud[o] dói... deixa pra lá. Pra falar a verdade, aqui ninguém gosta de X-Salada, o negócio mesmo é o "X-Jesus-Me-Chama" que vende lá no CM (Comeu, Morreu). Mas se o negócio é falta de grana, come mesmo u[m] churrasco grego que é 1 real e o suco é grátis. E j[á] que você falou de TV, nós preferimos a Vovó Piedad[e] (sacumé, mulher experiente...). A cotação dela est[á] em alta aqui na redação, mas a disputa está equil[i]brada entre a velhinha e a Daniela (aquela do diário). Quanto a este negócio de pegar no controle, iss[o] não é com a gente. Veja bem, controle também [é] conhecido por joystick: joy=alegria, stick=vara, qu[e] só pode significar "vara da alegria", você sem dúvid[a] está duvidando da nossa masculinidade. Gex lem[bra] Jax, mas Jax lembra Ajax, que lembra que est[á] quase na hora da faxina aqui na redação. E se voc[ê] acha que as portas do futuro são um tanto excêntr[i]cas, que tal as portas do destino que Lavos abre e[m] Chrono Trigger (bem, pelo menos é melhor que [a] porta da esperança). Mas o espaço já está quas[e] acabando e a galera está indo para o fliper fazer u[m] rodízio... Quer dizer, cadê todo mundo? Ei, pera[í]. Pega a Mai pra mim...

FERAS DO TRAÇO

Ricardo de S. Sanches
Ribeirão Preto - SP

Aline de Miranda Santos
São Paulo - SP

José Eduardo da Silva
São Paulo - SP

Osney da Silva
São José dos Campos - SP

Osney da Silva
São José dos Campos - SP

Ricardo Henrique Aleixo
Tiros - MG

Piter Jonatas Fontana
Caxias do Sul - RS

Nilton Oliveira de Souza
Natal - RN

PLAYSTATION 2

Gallery mode
Habilite Devil para ter acesso ao modo Gallery.

Tekken Bowl mode
Habilite Ogre para ter acesso ao modo Tekken Bowl.

Theater mode
Complete o game uma vez para habilitar o modo Theater.

Personagens bônus
Complete o modo arcade com qualquer personagem para habilitar um dos personagens secretos. Um novo personagem será habilitado cada vez que o game for completado, na seguinte ordem: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin Devil & Angel e Desconhecido.

PLAYSTATION

KING OF FIGHTERS '99

Tempo de survival mode infinito
Coloque o cursor sobre a opção survival mode e então segure Start + ▲ e pressione ○.

Jogue como Krizalid
Na tela de seleção de personagens dos modos team versus ou single versus, coloque o cursor sobre o ícone de personagem aleatório. Então, segure Select e pressione ○, X, ▲, □. Krizalid irá aparecer abaixo do ícone de personagem aleatório. Nota: Coloque o cursor sobre qualquer personagem, então segure Start e pressione □, ○, X, ▲, □ na versão japonesa do game.

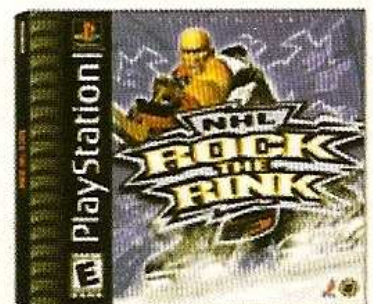
Personagens bônus
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre a versão normal de um dos seguintes lutadores, então segure L1 e pressione qualquer botão:

Evil Rugal Berstein
'95 Kyo
Real Bout 2 Terry Bogard
Real Bout 2 Andy Bogard
'94 Joe Higashi
'94 Ryo Sakazaki
'94 Robert Garcia
'94 Yuri Sakazaki
Evil Yashiro Nanakase
Evil Shermie
Evil Chris
Real Bout 2 Mai Shiranui
Real Bout Bout 2 Billy Kane

PLAYSTATION

GLOBAL ASSAULT

Level select
Entre com "BCKDR" como uma password.

PLAYSTATION

NHL ROCK THE RINK

Modo Two player King Of The Rink
Na tela título, pressione Select, ▲, R2, L1, →, ←, ↓, X.

Reapers team
Se torne King no modo King Of The Rink mode.

NHL Elite team
Marque um total de 500 gols para obter um time consistindo do top six players do NHL.

Infinite turbo
Vença o NHL Challenge usando um created team.

Dobro de velocidade
Vença o modo King Of The Rink quatro vezes consecutivas.

Bubble hockey
Vença o modo arcade na dificuldade medium duas vezes consecutivas.

Glowing gloves
Selecione qualaquer time Rock The Rink no NHL e escolha ganhar new gear. Continue jogando até o game anunciar que você ganhou o gear extra. Jogue novamente para ter glowing gloves em seus jogadores.

PLAYSTATION

STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES

Jogue como Captain Panaka
Primeiro, vença o game no modo Jedi com Plo Koon. Então, coloque o cursor sobre Plo e pressione Select. O quadro de Captain Panaka deverá substituir o de Plo Koon ao topo. Pressione X e você irá jogar como Captain Panaka.

Jogue como Darth Maul
Para jogar como Darth Maul você vencer o game como Qui Gon Jin no modo Jedi ou Easy, não importa. Então, volte para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor sobre Qui Gon e segure Select até o quadro de Qui Gon se tornar o quadro de Darth Maul.

Jogue como Queen Amidala
Para acessar Queen Amidala, vença o game no modo "Jedi Mode" com Obi-Wan Kenobi. Após fazer isso, vá para a tela de seleção de personagens do game que você venceu no modo Jedi com Obi-Wan Kenobi. Então, coloque o cursor sobre Obi-Wan, mas não o selecione (em outras palavras, move mova seu cursor sobre o quadro de Obi-Wan e pare). Agora segure Select. O quadro no topo da tela deverá mudar de Obi-Wan para Queen Amidala. Agora pressione "X" para selecionar Queen. Boa sorte!

PLAYSTATION

JERSEY DEVIL

99 vidas
Durante o jogo, pressione ▲, X, ▲, □, □, ○.

Vidas extras
No começo do jogo, pule na fonte e siga o fluxo para o topo para coletar um vida bônus. Pause o game e pressione □ para exibir a tela de status. Então, pressione ○ para voltar ao game. Colete a mesma vida bônus, que irá reaparecer. Repita este processo para coletar um número ilimitado de vidas.

PLAYSTATION

SPEED RACER

Carros bônus
Para obter os carros extras vença cada pista no nível normal ou acima nos modos Normal e Endurance racing. Para obter o Demon car use o Shooting Star car do Corredor X e vença a corrida no modo Time trial. Para obter o GRX (o carro mais veloz) use um dos carros Mach V ou o Demon na pista M. Você precisa entrar na ruínas com este carro. Use o deflector e olhe para um par de portas fechadas a sua esquerda após você entrar no túnel. Se você estiver indo rápido o suficiente você irá penetrar nas portas. Dirija pelas Ruinas e à esquerda você verá o carro GRX à mostra. Então, vá direto e pule sobre a grade passando a água e você irá pular sobre a pista. Entrando nesta caverna escondida habilita o GRX. Use um memory card para salvar seus dados assim os carros estarão disponíveis da próxima vez que você jogar.

Carros bônus (a maneira fácil)
Para conseguir os carros extras sem ganhá-los, faça a seguinte manha: na tela de seleção de carros, segure R1 + R2 + L1 + L2 + SELECT + ↓ + ▲. Solte os botões e então use ← ou → para ver os outros carros.

Mudar o horário da corrida

Na tela course select:
Correr apenas à noite: segure R1+R2 e pressione X
Correr apenas de dia: segure L1+L2 e pressione X
Correr ao entardecer: segure R1+R2+L1+L2 e pressione X

Nova câmera de visão

Durante a corrida pressione START, então → 5 vezes e ← 5 vezes.

Atalho para os cursos M & L

Use o Mach 5 ou o Demon car. Após o túnel, você encontrará algo semelhante a um posto de gosolina. Vá para ele e passe a pequena cerca. Use as serras giratórias e grip tires (ou traction) para cortá-la. Então dirija pela lagoa subaquática e passe a pequena cerca.

Esmagar o Checkpoint Sign

Ative as serras giraórias do Mach 5 ou Demon car e então use o Auto Jacks para atacar o sinal.

DREAMCAST

MDK 2

Visão de Indy 500

Pause o game e então segure L + R e pressione B, A, B, A.

Wearing boxers

No menu principal, segure L + R e pressione X (2 vezes), Y, X.

DREAMCAST

DEAD OR ALIVE 2

Preview em 3D do personagem

Para ter o personagem em 3D quando seleciona (ver também a roupa que ele está usando), desabilite a opção "Quick Selector" no modo VS.

Lutar no Aerial Garden à noite

Habilite level select para o modo versus. Então, na tela level selection, coloque o cursor sobre Aerial Garden e pressione Y ou R.

DREAMCAST

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X+Y.

Alternar a cor da roupa de baixo de Sophitia (versão japonesa)

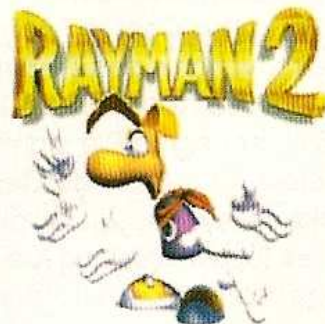
Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Sophitia e continuamente pressione um dos seguintes botões ou combinações até que ela execute sua pose no início da batalha:

X
Y
B
X + B
X + Y
Y + B
X + Y + B

Estilos dos personagens bônus

Cada personagem bônus possui o mesmo estilo de luta de um personagem normal, exceto Inferno e Edge Master:

Pers. bônus	Estilo de
Hwang	Xianghua
Yoshimistsu	Misturugi
Lizard Man	Sophitia
Sigfried	Nightmare
Seung Mina	Kilik
Cervates	Taki
Rock	Astaroth

DREAMCAST

THE GREAT ESCAPE

Tela de pause cheia

Pause o game e depois pressione X + Y.

DREAMCAST

Todas as fases completas, habilitar nova área

Pause o game e então segure L e pressione Y, X, B, A (2 vezes), B. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá uma música.

Habilitar fases secretas

Pause o game e então segure L e pressione A, B, Y, X, Y, X. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá uma música.

Recarregar seu veículo

Pause o game e então segure L e pressione B, Y, A, X, B, X. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá uma música.

Heavy weapon

Pause o game, então segure L e pressione X, A, Y, B, A, X. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá uma música.

99 heavy ammo

Pause o game e então segure L e pressione A, B, X, Y, B, A. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá uma música.

Trocar machine gun

Pause o game e então segure L e mantenha pressionado B, A, Y, X, A, B. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá uma música.

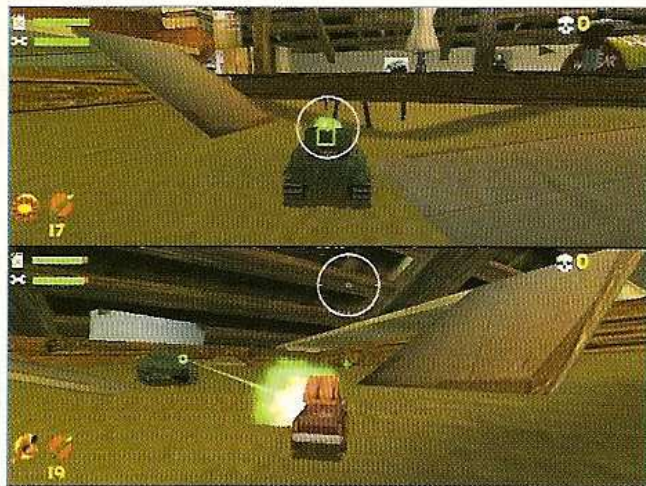
Pular para o último estágio

Pause o game, segure L e pressione R, A, X, B, Y, Y, A,

Restaurar barra de life

Entre no banheiro na convoy mission. Atire na torneira da banheira e voe pelo fluxo de água para recarregar sua barra de life. Isto também funciona com fontes de água em outras fases.

Battery weapon

Vá para o mapa onde você seleciona a sala para jogar. Em algum lugar ao longo da linha você terá acesso a uma corrida com um caracol. Termine entre os três para receber uma battery como uma arma secundária. Ela possui tiros infinitos e é bem poderosa, mas funciona apenas nas fases dos chefes.

DREAMCAST/PLAYSTATION/ N64/PC

Opção de Checkpoints aleatórios e Speech Tes

Complete o modo championship.

Habilitar tudo

Complete o modo championship sem usar quaisquer tokens.

Habilitar Mr. Garrison (a maneira difícil)

Entre no modo Championship e selecione Chef. Então, vença as primeiras duas fases sem usar continuing coin. Mr. Garrison será habilitado.

Locais de credit coin extra

Rally Days 1: há uma fila de vacas no caminho do Checkpoint 3. Ao invés de virar completamente, vá para trás do edifício vermelha. Está localizado atrás das casas, antes da praça.

Rally Days 2: Na primeira ponte, vire à esquerda nas pistas. Está localizado no final do trilho do trem.

Cow Days: no final ao sul do quarto com feno.

NINTENDO 64

ROCKET :ROBOT ON WHEELS

Todos os veículos

Pause o game e pressione ↑, ↓, Z, R, ← , ↑ , ↓ , ←, ↓ (2 vezes). Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som.

Heavy Rocket

Pause o game e pressione ↑, → (2 vezes), R, → , R, Z, R (2 vezes), ↑ . Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som.

Baixa fricção

Pause o game e pressione , R (2 vezes), ← , Z (2 vezes), ↓ , ← , ↓ , → . Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som.

Baixa gravidade

Pause o game e pressione Z, R, Z, R, ↓ , R (2 vezes), → (2 vezes), R. Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som.

Super velocidade

Pause o game e pressione Z, →, ↓ , ↑ , ↓ , R, ↑ , ↓ , ← , ↑ . Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som.

Super pulo

Pause o game e pressione ↓ , ↑, ↓ , Z,↑ (3 vezes), R, ↓ , Z. Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som. Combine este código com o de "baixa gravidade" para pulos ainda mais altos.

Super grab

Pause o game e pressione ↓, ← , → , Z, ↓, → , ↓ (3 vezes), ←. Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som. Objetos grandes poderão ser pegos agora.

Super grapple

Pause o game e pressione R, R,→ , ↑ , Z, ← , R, Z, ← , ↑ . Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som. A gama de movimentos será aumentada.

Desabilitar todos os cheats

Pause o game e pressione , Z, → , ↑ , ↓ , R, ↑ , ↓ (2 vezes), . Se o código entrar corretamente, você ouvirá um som.

NINTENDO 64

SPACE INV ADERS

Classic mode

Complete o game no modo normal para habilitar a opção classic mode no menu principal.

Maniacal mode

Complete o game no modo expert mode para habilitar a opção maniacal mode no menu principal.

NINTENDO 64

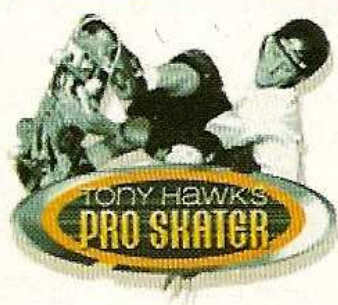
ALL-STAR BASEBALL 2001

Blackout mode

Entre com "WTOTL" como um código na tela de cheat.

Gráficos com blur

Entre com "MYEYES" como um código na tela de cheat.

NINTENDO 64

TONY HA WK'S PRO SKA TER

Equilíbrio perfeito

Pause o game, então segure L e pressione C-▲, C-▶, ← , C-▶, → , ↑ , ↓ . Se o código entrar corretamente, a tela de pause irá tremer.

Elevar stats a 13

Pause o game, então segure L e pressione C-▲, C-◀, ←, ↑, ↓. Se o código entrar corretamente, a tela de pause irá tremer.

10x trick multiplier

Pause o game, então segure L e pressione ↓, →, ↑, →, ↑, ←, C-◀. Se o código entrar corretamente, a tela de pause irá tremer.

Quadro de garota

Pause o game e então segure L e pressione C-◀, C-▼, C-▶, C-◀, C-▼, C-▶ (2 vezes). Se o código entrar corretamente, a tela de pause irá tremer e um quadro de uma garota irá aparecer.

NINTENDO 64/PLAYSTATION

WCW MAYHEM

Todas as backrooms

Entre com "CBCKRMS" como uma PPV password para habilitar todas as backstage areas. Para lutar nas backstage areas durante uma partida one-on-one, corra para a entrada. Nota: você pode escolher que área lutar em match options, abaixo da tela match setup.

Todos os lutadores

Entre com "PLYHDNGYS" como uma PPV password para habilitar todos os lutadores bônus. **Nota:** os lutadores bônus que são habilitados não podem ser salvos (habilite este código em cada seção do game).

World War III 1999 PPV

Entre com "yKh#J$=JQLmFs" como uma PPV password. Nota: este código é maior que uma linha. Pressione → após entrar com o "Q" para avançar para a próxima linha. As partidas WWIII PPV incluem Kidman vs. "Total Package" Lex Luger, Scott Hall vs. Chris Benoit, Buff Bagwell vs. Curt Hennig e Sting vs. Bret Hart.

Halloween Havoc 1999 PPV

Entre com "td^pKRmZ-<yL" como uma PPV password. As partidas incluem Disco Inferno vs. Lash LeRoux para o título Cruiserweight, Bret "Hitman" Hart vs. "Total Package" Lex Luger, DDP vs. "Nature Boy" Ric Flair e Sting vs. Hollywood Hogan para o título mundial.

Starrcade 1999 PPV

Entre com "@KcXKF=W?j^pF" como uma PPV password. As partidas incluem Bam Bam Bigelow vs. Norman Smiley, Sting vs. "Total Package" Lex Luger, Bret "Hitman" Hart vs. Goldberg e Scott Hall vs. Chris Benoit.

Superbrawl 2000 PPV

Entre com "rJPmB6lfMlk$B" como uma PPV password. Nota: "l" = L minúsculo. As partidas incluem Hollywood Hogan vs. "Total Package" Lex Luger, Lash LeRoux vs. Kidman, Norman Smiley vs. Bam Bam Bigelow e Booker T vs. Stevie Ray. Todas as partidas são 1-Fall singles com um tempo limite de 20 minutos .

Uncensored 2000 PPV

Entre com "2JJhKXdJFm4kB" como uma PPV password. As partidas incluem: Booker T vs. Kidman, Bam Bam Bigelow vs. Norman Smiley, Sting vs. "Total Package" Lex Luger e Hollywood Hogan vs. "Nature Boy" Ric Flair. Todas as partidas são 1-Fall singles com um tempo limite de 20 minutos.

Spring Stampede 2000 PPV

Entre "@JHkfylBwfQQF" como uma PPV password. As partidas incluem: Diamond Dallas Page vs. Scott Steiner, Booker T vs. Kidman, Lash LeRoux vs. Buff Bagwell e Sting vs. Bret "Hitman" Hart.

Melhor ranking

Entre com "CHT4DBST" como uma PPV password. Então, no modo "Quest For The Best", pressione → para mover nos rankings.

Barra de Stamina

Entre com "PRNTSTMN" como uma PPV password.

GAME SHARK

PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Energia infinita . 8009A040 03E7
Armor infinita 8009A042 03E7
Charge Grenades infinitas
.... 8009A058 03E7
Handgun Bullets infinitas
.... 8009A046 03E7
Shotgun Bullets infinitas
.... 8009A04A 03E7
Flame Thrower Rounds infinitos
.... 8009A052 03E7
Pulse Riffle Rounds infintos
.... 8009A04C 03E7
Pulse Rifle Grenades infinitas
.... 8009A050 03E7
Smart Gun Rounds infinitos
.... 8009A054 03E7
Batteries infinitas
.... 8009A05A 03E7
Boots infinitas ... 8009A044 03E7
Shotgun 8008F33E 0029
Flame Thrower . 8008F34A 0029
Pulse Rifle 8008F342 0029
Smart Gun 8008F346 0029
Auto Mapper 8009A03C 03E7
Fogo rápido 8009A024 0001
Shoulder Lights infinitas
.... 8009A05C 0014
Visão noturna infinita
.... 8009A060 0014
Cheat Option (menu principal)
.... 8008CDA8 0380

PLAYSTATION

ROMANCE OF THE 3 KINGDOMGS VI: AWAKENING OF THE DRAGON

Creation Points infinitos
.... D01FFDC0 0023
.... 801FFDD8 03E7
Max Leadership
.... D01FFDC0 0023
.... 801FFDC4 03E7
Max War D01FFDC0 0023
.... 801FFDC8 03E7
Max Intellect D01FFDC0 0023
.... 801FFDCC 03E7
Max Politics D01FFDC0 0023
.... 801FFDD0 03E7
Max Charm D01FFDC0 0023
.... 801FFDD4 03E7
Modificador de quantas Rules você quiser D01FF300 CAB4
.... 301FF304 00??
Morale (em batalha) infinita
.... 30162FBC 0064
Max Morale (em batalhas)
.... 30162FC0 0064
Sem Morale/Vitória rápida (em bataalha) 30162FBC 0000
Sem Max Morale/Vitória rápida (em batalha) 30162FC0 0000
Dias infinitos (em batlha)
.... 30162FA4 0000

PLAYSTATION

BLAST RADIUS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Enable Code (deve ser ativado) (GS 2.41 ou superior também usa C1000000 0000)
.... D0024DA0 01CD
.... 80024DA2 2400
.... D0024DC0 01CD
.... 80024DC2 2400
Energia infinita . 800EF16A 0060
Fuel infinito 800EDA7E 0064
Shields infinitas
.... 800EF168 00C8
Ammo infinita para arma secundária 800EF172 03E8
Max Credits 800AB724 967F
.... 800AB726 0098
Activar modificador de cheat
.... 300AB4C0 00??

Dígitos que acompanham o código modificador de cheat

01 - Power Ups/Sector 5
02 - Wraith Ship/Sector 8
04 - ?
08 - Programador de background
10 - Estágios secretos
1F - Todos acima

PLAYSTATION

SPEED RACER

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Habilitar todos os carros
.... 300A2220 000C

Tempo baixo 800A06D8 0000
.... 800EC64C 0000
Primeiro lugar
.... 8010180C 0001
Ter mais visões
.... 3007F94C 0004

PLAYSTATION

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Energia infinita [nota 1]
.... 8005E2B8 0003
.... 80062724 0003
.... 800628CC 0003
Vidas infinitas .. 80062ADC 0009
Todas as 5 estrelas coletadas
.... 8006297C 001F
99 SPOTS coletados
.... 800629EF 0099
Abrir a Cool Option
.... 300626FC 0001
Abrir todas as fases em Cool Option............. 3004DBAA 0001

Nota 1: uma vez que você seleciona este código no menu do Action Replay Menu você deve resetar o PlayStation e assim que o logo PSX for exibido, desligar o Action Replay (mover o switch para baixo). Carregado o Cool Spot, comece o game e então mova o switch para cima.

PLAYSTATION

STAR GLADIATORS

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Modificador de personagem para P1 .... 301D867A 00??
Modificador de personagem para P2 .... 301D867B 00??
Energia infinita para P1
.... 801D7CA0 00C8
Energia infinita para P2
.... 801D8218 00C8
25% de energia para P1
.... D01D7CA0 00C8
.... 801D7CA0 0032
50% de energia para P1
.... D01D7CA0 00C8
.... 801D7CA0 0064
75% de energia para P1
.... D01D7CA0 00C8
.... 801D7CA0 0096
P1 sem energia
.... 801D7CA0 0000
1-hit mata para P1
.... D01D7CA0 00C8
.... 801D7CA0 0001
25% de energia para P2
.... D01D8218 00C8
.... 801D8218 0032
50% de energia para P2
.... D01D8218 00C8
.... 801D8218 0064
75% de energia para P2
.... D01D8218 00C8
.... 801D8218 0096
P2 sem energia
.... 801D8218 0000
1-hit mata para P2
.... D01D8218 00C8
.... 801D8218 0001
Deixar Gore grande - P1 [nota 1]
.... 801D7E10 000?
Deixar a espada de Hayato longa - P1 .... 801D7E14 01C0
Deixar Gore grande - P2 [Note 1]
.... 801D8388 000?
Deixar a espada de Hayato longa P2 .... 801D838C 01C0
Habilitar todos os personagens secretos........... 801EA8E4 0101
.... 801EA8E6 0001
Tempo infinito (segundos)
.... 801CF41A 3200
Tempo infinito (micro segundos)
.... 801CF41C 0000
Modificador de estágio
.... 301D867C 000?
P2 cor 1 .... 301D8680 0000
P2 cor 2 .... 301D8680 0001
Atingir de qualquer lugar (ambos os jogadores - nota 1)
.... 801468D2 2400
.... 80146A36 2400
Modificador de cabeça e pés
.... 301D7F08 00??

Dígitos para o código modificador de cabeça e pés
01 - Cabeça e pés pequenos
02 - Cabeça e pés grandes

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de personagens
0A - Blistein
0B - Kappah
0C - Blood
14-Real Bilstien

Dígitos que a compnham o código modificador de estágio
9-Bilstien's stage
A-Real Bilstien's stage
B-Training stage

Nota 1: com estes códigos você pode usar valores 1-9.

Nota 2: este código permite que ambos os jogadores estabeleçam contato, não importando onde estejam na tela.

PLAYSTATION

WCW MAYHEM

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Reverse Joker Command
.... D009E988 ????
Habilitar todos os lutadores
.... 8009ADD8 FFFF
.... 8009ADDA FFFF
Vitória imediata para jogador esquerdo D009E988 0001
.... 800F9BF0 0001
.... D009E988 0001
.... 800F9BF4 0200
Barra cheia para jogador esquerdo D008AB3C 0001
.... 800F9A82 005D
.... D008AB3C 0001
.... 800F9A84 005C
Barra cheia para jogador direito
.... D008AB3C 0001
.... 800F9A82 0000
.... D008AB3C 0001
.... 800F9A84 0000
Strength completa para jogador esquerdo D008AB3C 0001
.... 800F9A80 0575
Strength baixa para jogador esquerdo D008AB3C 0001
.... 800F9A80 0000
Strength completa para jogador direito D008AB3C 0001
.... 800F9C20 0575
Strength baixa para jogador direito
.... D008AB3C 0001
.... 800F9C20 0000

Códigos para Create Wrestler

Max Strength D009F738 0002
.... 80186824 0009
Max Impact....... D009F738 0002
.... 8018B894 0009
Max Speed D009F738 0002
.... 8018E0E4 0009
Max Quickness. D009F738 0002
.... 80190934 0009
Max Aerial D009F738 0002
.... 80193184 0009
Max Mat Ability . D009F738 0002
.... 801959D4 0009
Max Submission
.... D009F738 0002
.... 80198224 0009
Max Brawling.... D009F738 0002
.... 8019AA74 0009
Max Dirtiness ... D009F738 0002
.... 8019D2C4 0009
Atingir de qualquer lugar (nota 1)
.... 800BD4BA 2400
.... 800BD5E2 2400
Ativar modificador de cheat 1
.... 3009CFB5 00??
Ativar modificador de cheat 2
.... 3009CFB6 00??

Dígitos para o modificador de cheat 1

01 - ?
02 - Habilitar Quest Cheat
04 - Habilitar Doppleganger Select
08 - Fixar Classic Nitro
10 - Habilitar Momentum Print
20 - Habilitar Stamina Print
40 - Bionic Created Wrestler
80 - ?
FF - Todos acima

Dígitos para o modificador de cheat 2

01 - ?
02 - Hablitar Test Case 1
03 - Todos acima

Nota 1: este código permite que ambos os jogadores estabeleçam contato de qualquer lugar da tela.

GAME BOY COLOR

Energia infinita 0103B8C2
Vidas infinitas 0109CAC2
Energia máxima 0108C7C2
Modificador de arma 01??C0C2
Modificador de item .. 01??C2C2
Modificador de Armor
.... 01??C4C2
Modificador de Decoder
.... 01??C6C2
Todas as fases completas
.... 01FFCBC2
.... 01FFCCC2
.... 0103CBC2

Dígitos que acompanham o código modificador de arma

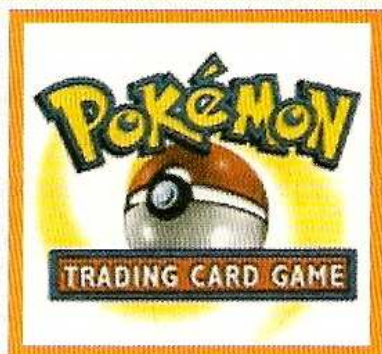
01 - Assault Rifle
02 - Particle Gun
04 - Wide Gun
08 - Laser Gun
10 - Rocket Launcher
20 - Pulse Cannon
40 - Flame Thrower
7F - Todas as armas (algumas armas não constam do menu, mas elas aparecem quando você pressiona ↓)

Dígitos para o código modificador de item

01 - Energy Pills
02 - Rapid Fire
04 - Fast Charge
08 - Key Card
10 - Steel Boots
1F - Todos os itens

Dígitos para o código

modificador de Armor
01 - Helmet
02 - Vest
04 - Body Armor
07 - Toda a Armor
Dígitos para o código modificador de Decoder
01 - vermelho
02 - verde
04 - azul
08 - amarelo
0F - todos os Decoders

GAME BOY COLOR

Maxed Out Album (FALSO) 01E2CDD3
Todas as medalhas (FALSO) 0108CCD3
HP infinito - Active Pokemon 01FFC8C2
HP infinito - Bench Pokemon Slot 1 ....01FFC9C2
HP infinito - Bench Pokemon Slot 2 ....01FFCAC2
HP infinito - Bench Pokemon Slot 3 ....01FFCBC2
HP infinito - Bench Pokemon Slot 4 ....01FFCCC2
HP infinito - Bench Pokemon Slot 5 ....01FFCDC2
Active Pokemon inimigo sem HP (vitória rápida se ele o atacar) 0100C8C3
Nenhum HP - Bench Pokemon inimigo Slot 1 ....0100C9C3
Nenhum HP - Bench Pokemon inimigo Slot 2 ....0100CAC3
Nenhum HP - Bench Pokemon inimigo Slot 3 ....0100CBC3
Nenhum HP - Bench Pokemon inimigo Slot 4 ....0100CCC3
Nenhum HP - Bench Pokemon inimigo Slot 5 ....0100CDC3
Modificador de mão Slot 1 ....01??EEC2

NINTENDO 64

Energia infinita 8109F702 000C
Energia máxima .. 8109F706 000C
Max Tinker Toys 810A599E 0064
Max Ticket Switches 810A59A2 00C8
Todas as Machine Parts .... 810A5960 FFFF
Todos os veículos .... 810A5968 FFFF
Pressione L para Colored Tinker Toys Modifier D00BD445 0020
.... 810A599A 00??

Whoopie World
Modificador de tempo .... 810A58FE ????
Max Tickets .... 810A58F0 FFFF
.... 810A58F2 FFFF
.... 810A58F4 FFFF
.... 810A58F6 FFFF
.... 810A58F8 FFFF
.... 810A58FA FFFF
.... 810A58FC FFFF

Clowney Island
Modificador de tempo .... 810A590E ????
Max Tickets .... 810A5900 FFFF
.... 810A5902 FFFF
.... 810A5904 FFFF
.... 810A5906 FFFF
.... 810A5908 FFFF
.... 810A590A FFFF
.... 810A590C FFFF

Paint Misbehaving
Modificador de de tempo .... 810A591E ????
Max Tickets .... 810A5910 FFFF
.... 810A5912 FFFF
.... 810A5914 FFFF
.... 810A5916 FFFF
.... 810A5918 FFFF
.... 810A591A FFFF
.... 810A591C FFFF

Mine Blowing
Modificador de tempo .... 810A592E ????
Max Tickets .... 810A5920 FFFF
.... 810A5922 FFFF
.... 810A5924 FFFF
.... 810A5926 FFFF
.... 810A5928 FFFF
.... 810A592A FFFF
.... 810A592C FFFF

Arabian Flights
Mod. de tempo .... 810A593E ????
Max Tickets .... 810A5930 FFFF
.... 810A5932 FFFF
.... 810A5934 FFFF
.... 810A5936 FFFF
.... 810A5938 FFFF
.... 810A593A FFFF
.... 810A593C FFFF

Pyramid Scheme
Mod. de tempo .... 810A594E ????
Max Tickets .... 810A5940 FFFF
.... 810A5942 FFFF
.... 810A5944 FFFF
.... 810A5946 FFFF
.... 810A5948 FFFF
.... 810A594A FFFF
.... 810A594C FFFF

Food Fright
Mod. de tempo .... 810A595E ????
Max Tickets .... 810A5950 FFFF
.... 810A5952 FFFF
.... 810A5954 FFFF
.... 810A5956 FFFF
.... 810A5958 FFFF
.... 810A595A FFFF
.... 810A595C FFFF

NINTENDO 64

RUSH 2: EXTREME RACING USA

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
........................D00D0192 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
........................D00D0193 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
........................D10D0192 00??
Sempre em primeiro lugar
........................80112589 0000

Carros extras
........................810C1DBC FFFF
........................810C1DBE FFFF
........................810C1DC0 FFFF
........................810C1DC2 FFFF
........................810C1DC4 FFFF
........................810C1DC6 FFFF
........................810C1DC8 FFFF
........................810C1DCA FFFF
........................810C1DCC FFFF

Pista Las Vegas (Normal)
Modificador de corridas
........................810C1DDC ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1DDE ????
Modificador de impacto
........................810C1DE4 ????
Tadas as chaves
........................810C1DBC FFFF

Pista New York-Downtown (Normal)
Modificador de corridas
........................810C1DFC ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1DFE ????
Modificador de impacto
........................810C1E04 ????
Todas as chaves
........................810C1DBE FFFF

Hawaii (Normal)
Modificador de corridas
........................810C1E1C ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1E1E ????
Modificador de impacto
........................810C1E24 ????
Todas as chaves
........................810C1DC0 FFFF

New York-Uptown (Normal)
Modificador de corridas
........................810C1E3C ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1E3E ????
Modificador de impacto
........................810C1E44 ????
Todas as chaves
........................810C1DC2 FFFF

Pista Alcatraz (Normal)
Modificador de corridas
........................810C1E5C ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1E5E ????
Modificador de impacto
........................810C1E64 ????
Todas as chaves
........................810C1DC4 FFFF

Pista Los Angeles (Normal)
Modificador de corridas
........................810C1E7C ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1E7E ????
Modificador de impacto
........................810C1E84 ????
Todas as chaves
........................810C1DC6 FFFF

Pista Seattle (Normal)
Modificador de corridas
........................810C1E9C ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1E9E ????
Modificador de impacto
........................810C1EA4 ????
Todas as chaves
........................810C1DC8 FFFF

Pista Half Pipe (Normal)
Modificador de corridas
........................810C1EBC ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1EBE ????
Modificador de impacto
........................810C1EC4 ????
Todas as chaves
........................810C1DCA FFFF

Pista Crash (Normal)
Modificador de corridas
........................810C1EDC ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1EDE ????
Modificador de impacto
........................810C1EE4 ????
Todas as chaves
........................810C1DCC FFFF

Pista Las Vegas (Reverse)
Modificador de corridas
........................810C1F5C ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1F5E ????
Modificador de impacto
........................810C1F64 ????

Pista New York-Downtown (Reverse)
Modificador de corridas
........................810C1F7C ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1F7E ????
Modificador de impacto
........................810C1F84 ????

Pista Hawaii (Reverse)
Modificador de corridas
........................810C1F9C ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1F9E ????
Modificador de impacto
........................810C1FA4 ????

Pista New York-Uptown (Reverse)
Modificador de corridas
........................810C1FBC ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1FBE ????
Modificador de impacto
........................810C1FC4 ????

Pista Alcatraz (Reverse)
Modificador de corridas
........................810C1FDC ????
Modificador de primeiro lugar
........................810C1FDE ????
Modificador de impacto
........................810C1FE4 ????

Pista Los Angeles (Reverse)
Modificador de corridas

.........................810C1FFC ????
Modificador de primeiro lugar
.........................810C1FFE ????
Modificador de impacto
.........................810C2004 ????

Pista Seattle (Reverse)

Modificador de corridas
.........................810C201C ????
Modificador de primeiro lugar
.........................810C201E ????

Modificador de impacto
.........................810C2024 ????

Pista Half Pipe (Reverse)

Modificador de corridas
.........................810C203C ????
Modificador de primeiro lugar
.........................810C203E ????
Modificador de impacto
.........................810C2044 ????

Pista Crash (Reverse)

Modificador de corridas
.........................810C205C ????
Modificador de primeiro lugar
.........................810C205E ????
Modificador de impacto
.........................810C2064 ????

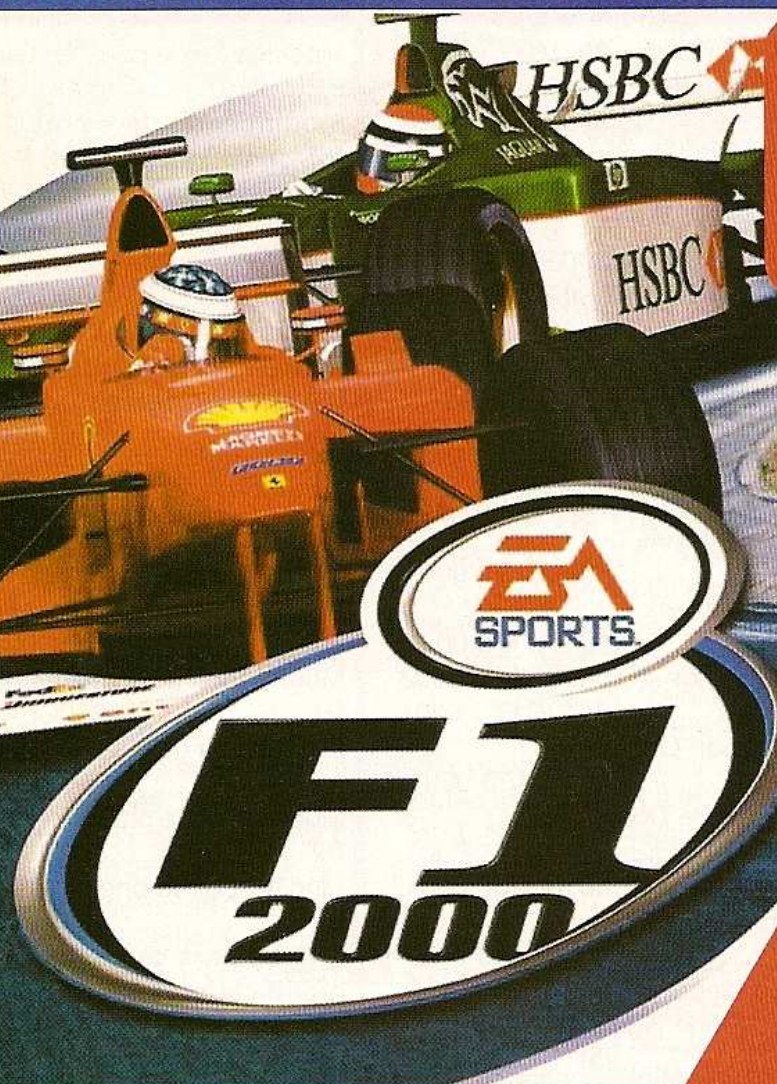
Códigos variados

Sem timer 800D9E88 0001
Desabilitar Auto Abort
.........................8010C168 0001
Voltar em primeiro lugar
.........................8010C210 0001
Pista Midway
.........................800E7D19 0001
Taxis de New York
.........................800D9E89 0001
Desabilitar colisões
.........................8011249A 0001
Cone Mines 8010C166 0001
Car Mines 8010C167 0001
Super Speed 80111950 0001
Desabilitar dano
.........................8011CDB0 0001
Baixa gravidade
.........................800E7D22 0000
Alta gravidade
.........................800E7D22 0002
Gravidade jovian
.........................800E7D22 0003
Desligar freio 80125C64 0001
Massa pesada
.........................8010C179 0001
Massa volumosa
.........................8010C179 0002
Invencibilidade
.........................80119634 0001
Carros invisíveis
.........................8010C170 0001
Pistas invisíveis
.........................8010C178 0001
Frame grande 8010C43C 0003
Killer Rats 8010C17C 0001
Carro Inside-Out
.........................801174E0 0001
Modo Upside Down
.........................800D0171 0001
Pistas Stunt 8010C200 0001
Modificar cor da névoa
.........................8010C440 00??
Suicide Mode 80119628 0001
Suicide Mode Humans
.........................80119628 0002
Levitação 8010C254 0001
Super pneus 8010D3A6 0002
Pressione R para Nitrous Boost
.........................D00D0193 0010
.........................810F58DC 44CB
.........................D00D0193 0010
.........................810F5938 44CB
Todas as chaves (Midway Track)
.........................810C1DD0 FFFF
Todas as chaves (Stunt Track)
.........................810C1DD2 FFFF
Tag Mode em 2-Player do Pratice Mode 8010C169 0001
Modificador de pneu dianteiro - Pickup P1 ....800C0AC5 00??
Modificador de pneu traseiro -Pickup P1 ....800C0BCD 00??
Modificador de pneu dianteiro - Mt. Dew - P1 ....800C0B19 00??
Modificador de pneu traseiro - Mt. Dew P1 ....800C0 C2100??
Modificador de pneu dianteiro - Rocket P1 ....800C0B15 00??
Modificador de pneu traseiro - Rocket P1 ....800C0C1D 00??
Modificador de pneu dianteiro - Prototype P1 ....800C0B11 00??
Modificador de pneu traseiro - Prototype P1 ....800C0C19 00??
Modificador de pneu dianteiro - Formula P1 ....800C0B0D 00??
Modificador de pneu traseiro - Formula P1 ....800C0C15 00??
Modificador de pneu dianteiro - Hot Rod P1 ....800C0B09 00??
Modificador de pneu traseiro - Hot Rod P1 ....800C0C11 00??
Modificador de pneu dianteiro - Cruiser P1 ....800C0AF9 00??
Modificador de pneu traseiro - Cruiser P1 ....800C0C01 00??
Modificador de pneu dianteiro - Van P1 ....800C0AE5 00??
Modificador de pneu traseiro - Van P1
.........................800C0BED 00??
Modificador de pneu dianteiro - Pickup P2 ....800C0B1D 00??
Modificador de pneu traseiro - Pickup P2 ....800C0C25 00??

Dígitos para os códigos modificadores de pneus

00 - minúsculo
01-FE - entre minúsculo e gigante
FF - gigante

Dígitos para o código modificador da cor da névoa

0C - preta
0D - vermelha
0E - verde
0F - azul
10 - amarela
11 - branca
12 - laranja
13 - pink
15 - azul clara

FORMULA 1

FERRARI

A EA SPORTS COLOCA VOCÊ NA POLE POSITION DA NOVA TEMPORADA DA FÓRMULA 1.

Enquanto o primeiro jogo de corridas de fórmula 1 da EA não foi o simulador definitivo que a gente esperava, F1 2000 é certamente um título que alegrará tanto os jogadores casuais quanto os fãs do esporte. O jogo tem muitos modos e opções, variando de campeonato com a temporada completa até uma corrida simples, assim como o Time Trial e modos de 2 jogadores. Todos os modos permitem que você configure tudo. E em adição a isso F1 2000 permite que pegue os pilotos verdadeiros, carros e pistas da temporada real de F1 Enquanto que seja bom um jogo ter tudo isso, a performance do jogo na pista é o que o faz legal. Controlar os veículos em F12000 é muito mais estável do que qualquer outro título de F1 para o PSX, o que é muito bom para os novatos.

PLAYSTATION

プレイステーション

F1 2000

EA SPORTS - CD

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	3.8		

4.0

PRÓS
Killer menus e interfaces · Ótimo framerate · Os efeitos sonoros · variedade de opções

CONTRAS
Nenhuma música durante a corrida · Os controles de F12000 são um pouco lentos

Este jogo tem uma boa característica chamada de auto braking. Esta característica permite que o jogador acelere com tudo nas pistas, porque o jogo irá brecar automaticamente nas curvas impedindo que você derrape ou bata nas paredes. Enquanto que esta característica não seja nova em jogos de F1, esta opção combinada com a boa física do jogo, faz dele uma experiência muito melhor para os novatos. Para os veteranos eles podem simplesmente desligar esta opção e mudar tudo mais o que quiserem, este jogo é muito maleável. E as configurações dos veículos, realmente alteram no manuseio do carro e para os grandes fãs do esporte, isso é uma grande adição. Um ponto estranho que vale a pena ser mencionado é que há uma diferença aparente nos controles D-pad e o controle analógico. Quando está jogando com o D-pad, os veículos não parecem ter a habilidade de fazer curvas que têm quando estamos controlando com o analógico. Então se gosta de jogos de corrida que usam o controle analógico não terá problemas. Mas para os que gostam do D-pad, isso pode ser frustrante.

A AI dos carros dos oponentes varia muito, alguns carros nem percebem

que você passou por eles, enquanto que outros impedirão a sua passagem a qualquer custo. Esta variedade de AI mantém o jogo bem equilibrado, pois você nunca sabe como os oponentes irão reagir.

Visualmente F12000 é decente. Os modelos dos carros são bem realistas e eles têm todos os patrocínios "logos" reais. As pistas foram recriadas com um aspecto da vida real ao ponto que logo que ver as pistas irá reconhecê-las. Mas o melhor de tudo nos visuais do jogo é o framerate. Como muitos jogos de F1 sofrem de slowdown quando muitos carros aparecem na tela, é legal ver um jogo que mantém a framerate constante. Alguns efeitos visuais como o de calor adicionam um pouco para o jogo e ao todo o jogo é muito bom. Há cinco câmeras diferentes, as quais permitem que você veja a ação de vários pontos, de dentro do carro, de trás do carro e até do nariz do carro (da frente).

No departamento de áudio, F1200 também faz um trabalho decente. Os motores rugem, o comentarista fica excitado quando alguém faz um movimento no final da corrida e a galera do pit é bem realista. Todos os efeitos sonoros são realistas e o áudio realmente adiciona ainda mais para o jogo. Deveria haver mais coisas para Jim Rosenthal falar, pois ele quase não fala nada durante a corrida, você quase o esquece até chegar no final.

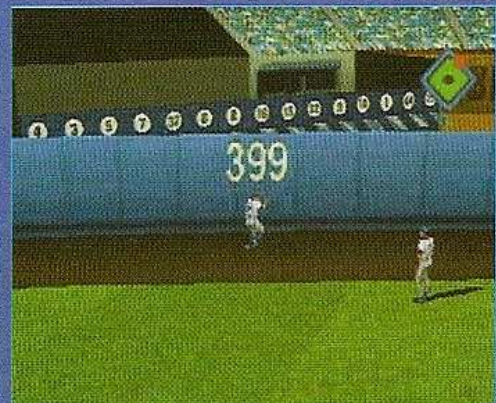
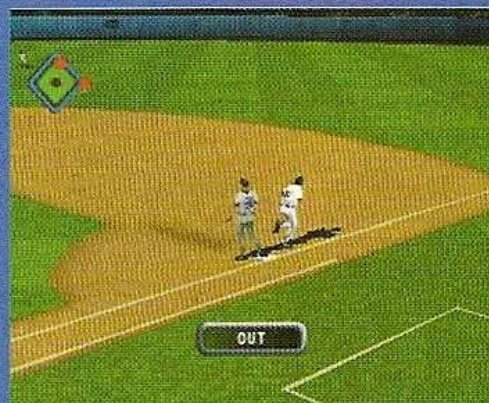
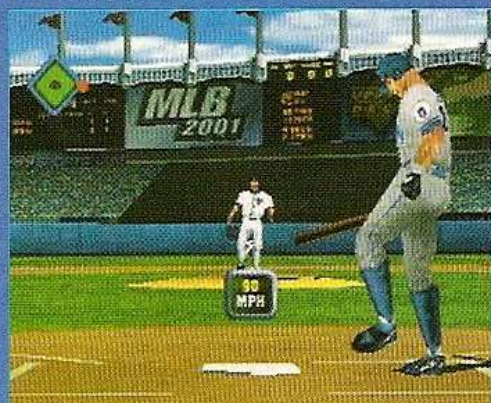
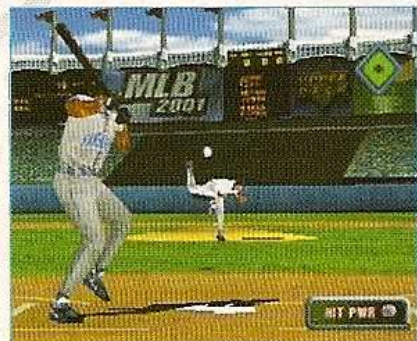
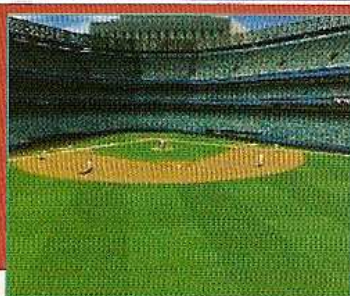
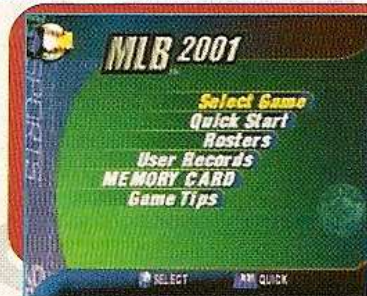
Ao todo, o F12000 da EA Sports é um título muito bom. Enquanto ainda não seja o jogo definitivo que estamos esperando, realmente tem um belo visual, jogabilidade e oferece muitas opções para deixar os fãs do esporte felizes por algum tempo. Em comparação com outros títulos de F1 do PSX, como Video Systems'F1 World Gran Prix, F1 2000 é um jogo de corrida muito mais divertido.

MLB 2001

O JOGO MAIS NOVO DA 989 SPORTS BASEADO NO PASSATEMPO MAIS QUERIDO DOS AMERICANOS É O MELHOR DO ANO

No que poderá ser a última remessa de jogos de baseball para o PSX, os jogadores estão sendo tratados com 3 escolhas diferentes no gênero. A EA está trazendo o último de sua série de sucesso, Triple Play 2001. A 3DO está trazendo a sua versão caseira High Heat que era do PC. E finalmente a 989 Sports, está de volta novamente com o jogo mais novo de sua série popular, MLB 2001.

JOGABILIDADE

A versão deste ano não é um passo revolucionario das outras versões, mas oferecem algumas melhorias menores para o jogo que já era bom. MLB 2001 tem todos os modos típicos de jogos que DEVEM estar em um jogo de Baseball, como Quick Start, Exhibition, Playoffs, World Series, All-Star, Home Run Derby, Season Mode e a habilidade de trocar e criar jogadores. Os modos que ainda não são básicos para jogos de baseball que o jogo tem são Manager, Spring Training e Franchise. O modo Manager é para os super fãs, pois os jogadores não jogam o game apenas controlam o time. Mas no entanto, falha em impressionar, pois não permite que o jogador controle os jogadores do jogo como rebater e correr, o posicionamento deles e etc. O Spring Training é um modo legal quando é combinado com o modo de criar um personagem. A razão é que Spring Training permite que melhore as característica dos jogadores (você não pode colocar no máximo os atributos de seu jogador quando o cria, você deve ganhar pontos no Spring Training.) As interfaces de arremesso e rebatida de MLB parecem ser as mesmas do ano passado. Quando está arremessando, os jogadores irão primeiro selecionar o tipo e depois o local. O tipo do lançamento junto com as habilidades do jogador ajudam a determinar a eficiência de acertar o lugar intencionado. É legal, fácil e bem eficaz. O sistema de rebater é bem intuitivo também. Os jogadores podem escolher para bater por potência e então mover o cursor para onde quer rebater. Mas uma vez é legal, fácil e eficaz. No entanto o jogo tem muitos pequenos problemas que o impede de ser um título popular de qualidade. Em primeiro lugar os jogadores não têm fadiga a temporada inteira. Isso não será problema para a maioria das pessoas, mas para os jogadores que procuram um jogo mais realista, isso tira um pouco do valor do jogo. Basicamente você não precisa fazer nem rodízio com seus jogadores. E também

há sérias reclamações com a AI e realismo do jogo. Os oponentes CPU sempre tentarão pegar o cara que estiver na base mais avançada, mesmo se for impossível de pegá-lo. E quase sempre o arremesso resulta em strikes ou home runs. Fazer 15 strikes seguidos é uma coisa normal.

GRÁFICOS

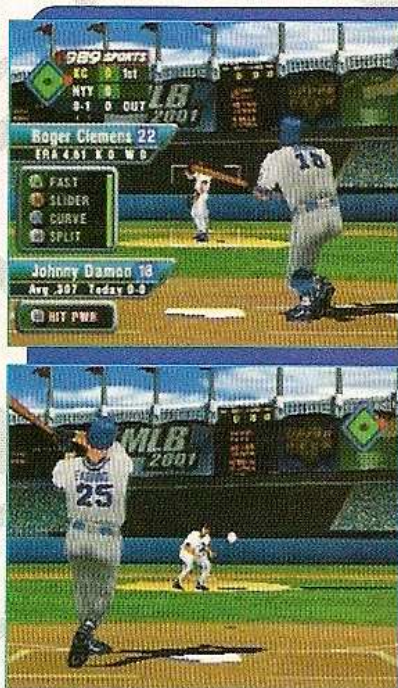
Se já viu MLB 2000, já sabe o que esperar de 2001. Tirando poucas melhorias, os gráficos de 2001 é uma réplica do ano passado. Os modelos dos jogadores estão um pouco melhores do que no ano passado, o que significa que eles ainda tem a mesma aparência. Os jogadores são bem animados, mas as animações não são tão boas quanto em Triple Play da EA. No entanto a animação é compensada pelo framerate. Enquanto ainda há pontos onde o jogo fica devagar, ainda é bem melhor do que TP 2001. A 989 Sports capturou os movimentos dos novos jogadores para adicionar ao jogo. Na maioria dos casos os jogadores irão arremessar e rebater como seus sósias da vida real. Os estádios do jogo estão bem modelados e belos e são baseados nos estádios da MLB real. Até mesmo os Spring Trainings podem ser encontrados no jogo. No entanto, por causa do ângulo de câmera ser muito próximo, não sobra muito tempo para admirar a visão. Um problema menor, mas é uma pena que alguns estádios sejam lindos e mesmo assim não dê para vê-los direito.

SOM

No departamento de áudio, 2001 é uma mistura, fazendo algumas coisas melhor do que o da EA, enquanto seja inferior em algumas áreas. No lado positivo, 2001 tem algumas características de qualidade como o comentarista Vin Scully e o Dave Campbell da ESPN. Enquanto haja alguns problemas com os comentários de Campbell com o jogo e muitas das frases terem sido pegas da versão do ano passado, ainda é um esforço de qualidade. Outro toque legal é uso de músicas populares como "Respect" de Aretha Franklin e a música de Van Halen que toca em certos pontos do jogo. A música faz um excelente trabalho em aumentar a excitação durante alguns pontos do jogo. Outros sons durante o jogo, como as batidas no bastão estão muito bem feitos. Há sons distintos entre batidas boas e ruins na bola, dando mais vida ao jogo.

No lado ruim tirando as vaias e gritos da torcida, ela está muito pior quando comparada com a de TP2001.

FINALIZANDO

O jogo tem uma framerate melhor e os níveis de dificuldade estão mais balanceados e as características do jogo estão mais robustas, mas no entanto, ambos os jogos tem suas vantagens e desvantagens e ao todo TP2001 é melhor do que este jogo. Mas é mais uma questão de gosto. Ambos jogos não mudaram muito de suas versões do ano passado e se gostou mais de MLB 2000 do que TP 2000 então já sabe qual escolher. Note que as versões destes anos receberam notas menores que a do ano passado, não é que sejam piores e sim porque precisam de melhorias sob seus antecessores. Enquanto ambos TP2001 e MLB2001 são ofertas sólidas, ambos falham em representar o jogo baseball como deveria. Há alguns jogos da era 16 bits que tem apresentações mais realistas do esporte do que muitos jogos do PSX. Isso não está certo.

PLAYSTATION

MLB 2001

989 STUDIOS - CD

BASEBALL - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.1	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.9		

3.8

PROS: Loads rápidos; A variedade de músicas; Boa jogabilidade

CONTRAS: Faltam mais animações; As narrações são da última versão

SPEED PUNKS

CAIA FORA CRASH, ESTE É O MELHOR JOGO DE KART PARA O PSX!

No ano passado, Crash e sua gangue mostrou como um jogo de kart pode ser legal, inovador e divertido com Crash team Racing. Neste ano, Speed Punks pode não trazer nada de novo, mas ele trás belos visuais e muita diversão. E sem dúvidas este é o melhor jogo de Kart que já saiu para PSX. Isso mesmo Speed Punks vence Mario Kart 64, Diddy Kong racing e até mesmo CTR no departamento visual, trazendo mais coisas na tela do que qualquer outro jogo e sem nenhuma ponta de slowdown.

JOGABILIDADE

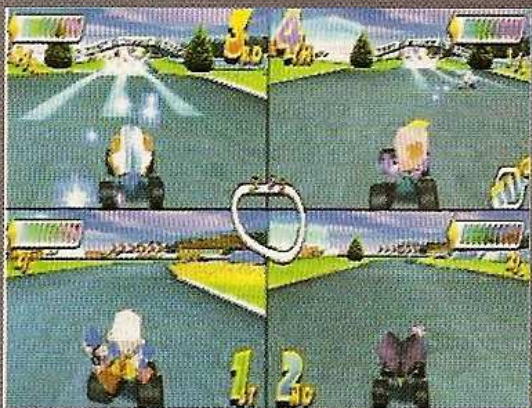
Speed Punks não traz um novo conceito, tem a mesma fórmula de corridas de kart que amamos: você corre contra outros 6 karts, cada um com suas características e entra em pistas alucinantes em alta velocidade atirando projéteis em seus inimigos. Nada que não tenha visto antes, mas tudo tão bem feito que não ficará cansado de atirar foguetes pela 50º vez. Nos power ups SP não traz nada de novo, você tem várias armas que podem ser lançadas ou deixadas para trás para tentar acertar seus inimigos para que possa chegar em primeiro lugar. A sua disposição há gosmas, foguetes (podem ser lançados um, três de uma vez no seu inimigo que está a sua frente), tire pop (que faz com que os pneus de todos os outros derretam, um vortex (que acaba com todos os corredores tirando todos os power ups deles), uma metralhadora, uma poção (o faz invisível e destrói qualquer um que o tocar) e nitros. E todas estas armas podem ser adquiridas das caixas de itens flutuantes básicas. São os nitros que realmente adicionam para o jogabilidade. Você pode usar o seu nitro a qualquer hora, mas deve usar adequadamente para poder chegar em primeiro. Não é tão profundo quanto o sistema de CTR, mas funciona muito bem. Os controles se encaixam muito bem para um jogo de kart. As pistas foram construídas simplesmente para a velocidade. Em fato SP é um jogo que faz justiça ao seu nome, trazendo uma velocidade não encontrada em nenhum jogo de kart. As pistas podem variar de cavernas para poços de lava até florestas e grandes estádios e tudo isso com um belo visual. E como foi dito antes, nenhum outro jogo de corridas coloca tanta coisa na tela de uma só vez.

GRÁFICOS

Não dá para dizer o quanto SP é bonito. É como se a Funcom tivesse achado uma alavanca no PSX dizendo "Ei, acione-me e você poderá colocar muitos polígonos na tela sem perder a velocidade ou a qualidade das texturas!" É simplesmente estonteante ver a quantidade de objetos na tela, principalmente nas primeiras fases. Em uma delas você é colocado em uma arena gigante onde está acontecendo uma festa, enquanto você corre, você vê um avião cruzando o céu e logo que faz uma curva você vê um avião passando por cima de sua cabeça é estonteante. Outra corrida que tem belos visuais, é uma que começa em uma floresta e depois vai para a praia. Você pode escolher ir pelo morro ou pela praia abaixo. Mas quando você entra na praia irá dizer: Não apenas SP é o jogo de corridas mais belo que já vi, é também um dos jogos mais belos que já chegou ao PSX. E isso é bom. As texturas deste jogo são tão bem feitas que você irá ficar babando e combinar isso com o framerate que é bem estável além da distância de desenho que é bem alta. Outros jogos já fizeram isso (CTR é um deles), mas a lista é bem pequena. Tudo desde as pedras até as árvores foi refeito com brilho, cores e nada de mal feito pode ser visto. Em fato algumas texturas parecem diferentes de longe.

SOM

Se há um lado ruim no jogo é o som, mas não é tão ruim. A música realmente não faz muito pelo jogo. É boa e como o resto do jogo, se encaixa perfeitamente, mas não te deixará emocionado. Ela é bem variada, com boas batidas, uma mistura muito boa. Os efeitos sonoros são típicos de jogos de kart e fazem bem seu trabalho e mais uma vez se encaixam como uma luva com os gráficos e design das pistas.

COMENTÁRIO

Se for um tipo de fã de corridas de kart, você absolutamente deve pegar uma cópia deste jogo. O jogo é muito belo e a cada vez que correr em uma pista, encontrará algo novo nela. E se tem um PSX, deve comprar este jogo com certeza. Ah! Uma coisa que esquecemos de mencionar, SP tem um ano de idade, era para ele ter sido lançado no ano passado, mas a Sony o segurou por causa do lançamento de Crash team Racing e parece que nesse ano que se passou eles ficaram trabalhando nos gráficos do jogo.

TEST D

24 HORAS SEM IR AO BANHEIRO

As corridas de enduro são facilmente uma das atividades humanas mais arriscadas. Le Mans, o lorde das corridas de enduro, desafia seus competidores para uma temporada de 24 horas com máquinas poderosas e destrutivas nas ruas de uma cidade na França. O assunto deste novo Test Drive, o último jogo de corridas da Infogrames e Eutechnyx, talvez seja muito para o reino digital. O aspecto mais extraordinário do jogo é a opção que permite que game em uma simulação cronológica correta de Le Mans, o que significa 24 horas de corrida em seu PSX, com todas as ramificações técnicas, físicas e sociais. E muitas outras opções são disponíveis para as corridas, tudo desde 12 minutos até 2 horas de corrida. Tirando o tamanho das corridas, Le Mans oferece uma experiência sólida e muito boa. O jogo tem a lista obrigatório de licenças, não apenas a licença de Le Mans, mas também os times e seus carros (24 times e 50 carros). Os veículos são divididos em 3 classes: GT1, GT2 e Prototipe. Diferente dos outros torneios, todas as classes de veículos correm simultaneamente nas pistas. O tipo de carro que você dirige depende da seleção de carros disponível no time que escolheu se juntar. Os carros têm um bom manuseio e há uma boa diferença entre as classes e modelos. Enquanto os fãs do esporte podem encontrar algumas falhas nos modelos, o jogo realmente é voltado para aqueles que procuram algo diferente do que a série Test Drive sempre nos ofereceu. Então, enquanto um modo Arcade esteja disponível, a focalização do jogo realmente não é para a essência do esporte. Geralmente, com a dificuldade no nível mais alto, você pode esperar que o requerimento de apredizagem de Le Mans seja bem mais alto do que todos os outros jogos de simuladores de corrida. E mesmo assim, tudo pode ser configurado durante a corrida, incluindo ajuste de transmissão, controle de tração e assistente de breques. Colocando a transmissão para a automática e habilitando ambos os assistentes de corrida, as corridas ficarão relativamente fáceis de se correr. Durante a corrida de 24 horas, você deverá fazer vários pit stops.

DRIVE LE MANS

TOME MUITO CUIDADO

Test Drive Le Mans re cria este aspecto das corridas usando um sistema de degeneração dos carros. O combustível é usado realisticamente e no modo profissional, se não cuidar de seus pneus, eles ficarão gastos, então vale a pena parar em todos os pit stops. Ocorrendo em tempo real, os pit stops permitem que você arrume seu carro, coloque combustível e tudo mais. Se ficar muito tempo nos pit stops resultará em comentários dos comentaristas, os quais ficam com falas mais fazias e inúteis durante o tempo que se passa. As corridas, como deve ter imaginado, são bem misturadas, com tudo dependendo da opção que escolher. E dependendo do caminho que pegar, pode esperar por mudanças muito grandes nos ambientes, com mudanças da luz (dependendo da hora do dia) até a mudança de clima. A minha reclamação sobre este aspecto é que os níveis de escuridão são muito severos. E a maneira que a luz muda dependendo de seu posicionamento com o sol é bem impressionante.

OS GRÁFICOS

O jogo não é muito bom graficamente (os carros e ambientes parecem um pouco quadrados), mas algumas pistas ganham pontos nos gráficos. Além dos modos de Single Race e Championship, Le Mans também tem um modo Arcade e de dois jogadores. Cheio de características básicas, ambos são mais simples que os outros modos. Enquanto concordamos que a focalização principal do jogo seja definitivamente para a corrida de 24 horas, sendo ela um pouco difícil e enjoativa, temos que admitir que também há muitas corridas muito legais no jogo.

FINALIZANDO

Os fãs de corrida definitivamente devem dar uma olhada neste título, até mesmo para ganhar dinheiro com seus amigos quando eles apostarem que um jogador não consegue ficar jogando por 24 horas sem parar para ir ao banheiro.

PLAYSTATION

プレイステーション

TEST DRIVE LE MANS

INFOGRAMES - CD

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.5	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.6		

3.6

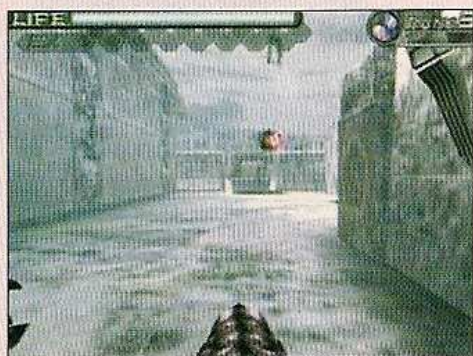
PROS
- Muitos carros

CONTRAS
- Game enjoativo
- Gráficos e ambientes são um pouco quadrados

TWINKLE STAR SPRITES

O que acontece quando se pega um jogo de tiro 2D combina com um jogo de puzzle e gráficos dos anos 90 ? Chatisse. Garotas de biquines, presuntos gigantes e gritos. É tudo o que precisa para um jogo de tiro 2D de sucesso na terra do sol nascente. As palavras "estranho" e "bonitinho" aparecem em qualquer jogo de tiro retro da Capcom ou SNK - e Twinkle Star Sprites não é diferente. Este jogo é baseado no jogo da Neo Geo da ADK, lançado em 1996. É o seu jogo básico de tiro 2D, mas com uma coisa diferente - ao invés de acabar com tudo o que se mexe com tiros, você deve ir para cima de seus oponentes. A sua meta é fazer movimentos de combos com a Chain Explosion — se acabar com todos os inimigos sem perder um tiro, eles irão para a tela do oponente (a tela é dividida) e irão causar destruição. Assim que seu inimigo perder todos seus corações, você vira o vencedor. Cada jogador tem um certo número de Bomb Coins, as quais podem ser trocadas por um Attack of Mass Destruction. Mas o que realmente é legal são os ataques dos chefes. Assim que aumentar o seu medidor de combos para o nível 3, você pode chamar um monstro para irritar o seu inimigo. Os "Attack Stoppers" podem ser usandos segurando o botão de tiro, e atirando no meio de um grupo inimigo. Diferente da maioria dos jogos 2D, Twinkle Star não é muito divertido quando é jogado sozinho, você basicamente abre o seu caminho por uma variedade de inimigos com IA. Nem Story Mode ou Character Mode são tão legais para jogar. Mas o jogo realmente brilha quando joga- se com um amigo, sendo uma grande maneira de fãs de jogos de tiro testarem suas habilidades um contra o outro, ao invés de jogarem separados apenas comparando os pontos. Tirando a sua jogabilidade sólida, TSS parece ser muito retro. Tudo é apresentado na baixa resolução do DC Chunk-O-Vision, e os gráficos parecem de um jogo de Neo Geo de 1996. Se está esperando algo a altura de Geist Force da Sega, ficará desapontado. Como apenas 4 anos não foram o bastante para a SNK melhorar os gráficos, ainda há uma boa quantidade de opções extras. Isso incluindo a possibilidade de escolher entre a música de fundo arcade ou com qualidade de CD e muito mais. O mais estranho é a velocidade do controle, a qual você pode escolher entre DC (sem slowdown), Neo-Geo (um pouco de slowdown) e 68000 10MhZ (muito slowdown). Mas como sempre, a melhor característica é a opção de linguagem, o qual resulta em um inglês hilariante da SNK. Há muitos erros na língua inglesa. TSS é um bom jogo de tiro 2D e tem uma boa competição, e as chances são boas deste jogo nunca chegar nos EUA. Se você realmente gostar muito deste gênero, provavelmente irá gostar deste game, mas para o restante do pessoal, é melhor esperar por um novo jogo como Panzer Dragoon.

MAKEN X

COM UM BOM ENREDO, MAKEN X ATINGE SEU OBJETIVO, MUITO SUSPENSE

O nome Atlus é sempre associado com coisas estranhas, de suas séries unicas de RPG, Megami Tensei (conhecida nos USA como Persona), até jogos como Torico e até jogos de estratégia como Kartia. Mas não é conhecida por jogos de tiro em primeira pessoa. Mas isso não impede que a companhia tente. Enquanto ela não tenha criado exatamente um jogo de tiro em primeira pessoa, ela chegou um pouco perto deste gênero com um jogo chamado Maken X. Tendo o nome da espada do demônio na qual o jogo focaliza, Maken X o leva para um mundo bizarro, no qual você luta com diversos personagens, os quais você possui por um sistema chamado de "Brain Jack". Nas fases você encontra vários personagens e você pode possuí-los e assim conseguindo todas as suas habilidades. Por exemplo, um dos primeiros personagens que possui é bem fraco, ele tem um bastão que imobiliza os inimigos por um certo tempo e para depois acabar com eles. Enquanto outro personagem tem a habilidade de jogar facas bem longe.

A Jogabilidade

Os controles consistem de ataques, você também pode se esquivar e pular e como há alguns elementos de plataformas, eles não são frustrantes. A sua experiência de jogo será quase sempre andar por corredores e acabar com qualquer um que entre em seu caminho. É bem básico, exceto por seus inimigos terem ataques diferentes, o que significa que deve usar técnicas diferentes com cada um. Algo que você não encontra em Quake III e Unreal Tournament, que você pode acabar com os inimigos sempre com a mesma técnica. Enquanto o controle seja bem eficiente, você pode se encontrar em problemas quando ficar cercado por inimigos. O problema é que as pessoas

que estiverem acostumadas com os controles nos teclados e mouse irão achar o controle do DC difícil de se manusear. O maior problema aqui é quando quiser andar de costas, algo que é impossível no controle analógico, o seu personagem irá se virar e andar de frente. De qualquer modo isso na estraga muito a jogabilidade do game.

Por outro lado este jogo é único e rico que fica mais interessante a cada vez que possui personagens diferentes, o que resulta em finais diferentes. Enquanto o primeiro projeto para o DC de Koji Okada esteve em produção pelo o que pareceu anos, é raro que um novo gênero entre em um hardware também novo e consiga bons resultados.

Os Gráficos

Os gráficos do jogo são maravilhosos. Rodam em uma framerate muito bom de 60 fps por segundo, a engine do jogo é absolutamente maravilhosa. Produzido pelo mesmo time que produziu Persona, é uma fera tecnológica que trás ambientes em alta resolução e personagens com milhões de polígonos. Atacar com a espada é bem rápido e feroz, como Maken X assume formas diferentes, dependendo do personagem que foi possuído. E a cada inimigo que matar irá ganhar mais pontos para melhorar as suas estatísticas em um tipo de estilo de RPG. Os inimigos também foram bem feitos e foram feitos pelas mesmas pessoas que trabalharam nos personagens de jogos como Persona, Devil Summoner e Soul Hackers. As criaturas pulam de cantos escuros e buracos para fazer de sua vida mais difícil, enquanto também há um pouco de elemento de puzzle para melhorar ainda mais as coisas.

Finalizando

Maken X é uma grande adição para uma coleção de títulos já muito boa. Não é todos os dias que um jogo único como este aparece. Um jogo bom como este, dá a sensação que coisas ainda melhores podem ser feitas em uma seqüência, se os produtores realmente se dedicarem a isto. Realmente vale a pena dar uma olhada nesta versão americana do jogo.

DINOSSAUROS! BOLHAS! OVOS! CARNIFICINAS! VEJA POR QUE GOSTAMOS DESTE JOGO

Não estamos falando de qualquer jogo não, estamos de acordo com que a caixa do game está dizendo: O Puzzle Bobble 4 é o mais bonito já feito até hoje!

O ESQUEMA

PB4 é a história de Bob e Bub, dois dinossauros na terra dos monstros. No fundo da tela eles devem atirar bolhas coloridas nas bolhas de cima colocando 3 bolhas da mesma cor em espaços adjacentes. Quando isso acontece, elas explodem. Acabe com todas e passará de fase, mas não demore muito ou irá perder.

MUITA DIVERSÃO

PB4 adiciona algumas jogabilidades novas para a mistura, enquanto mantém a diversão do jogo. Também há bolhas arco íris que assumem a cor das bolhas que ficarem perto delas, bolhas estrelas que explodem bolhas do mesmo tipo e pedras especiais que apenas podem ser destruídas de cima. O jogo é positivamente carregado de modos e opções. Você pode tentar resolver muitos puzzles no modo Single Player Pu-

DREAMCAST

PUZZLE BOBBLE 4

CYBER FRONT - GD

PUZZLE - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	4.1
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	3.8		

4.2

PROS
- Uma interface ótima
- A alta resolução nos gráficos
- Opções em abundância

CONTRAS
- Não dar uma jogadinha neste game

OBBLE 4

zzle, ou pode jogar em uma história boba no modo Story. Há também uma opção Collection que permite que veja 231 puzzles. Quer mais? Então que tal o super difícil Challenge Mode, ou prefere um modo VS contra a CPU? Ainda não é o bastante, você pode checar o Puzzle Edit Mode e pode fazer seus próprios Puzzles para seus amigos jogarem.

OPÇÃO, MULTIPLAYER

Quando o assunto é multiplayer, Puzzle Bobble 4 é o melhor. As bolhas que explodirem são transferidas para o seu oponente e cada um dos 8 personagens do jogo tem seus ataques especiais. E o melhor no modo VS você pode escapar da derrota em fração de segundos, o jogo nunca está definido até alguém perder de verdade.

OS GRÁFICOS

Graficamente, PB4 realmente brilha. A arte foi completamente re desenhada em alta resolução, não há nenhuma imagem feia aqui. Os visuais são belos e coloridos, Bub, Bob e o resto da galera nunca foram tão bem feitos.

O SOM

Os efeitos sonoros são muito claros e há provocações muito boas com vozes e tudo mais. Reclamações? Não dá para jogar com o controle analógico. Para ser honesto, não há nada que gostaríamos que mudasse e isso é uma coisa rara para um game.

FINALIZANDO

Para simplificar, PB4 é o melhor jogo de Puzzle desde Super Puzzle Fighter II Turbo. Se uma companhia americana não lançar este jogo aqui, ficaremos com certeza desapontados, demorou horas para terminar este texto, porque toda hora nós aqui da redação parávamos um pouco para jogar mais.

HEY YOU PIKACHU!

Isso mesmo, você leu direito! O nome deste jogo é Hey You Pikachu! Pode até soar estranho mas este é novo jogo do monstrinho de bolso mais famoso do mundo. Este é o primeiro dos jogos operados por vozes da próxima geração, "Hey You Pikachu!" nos states e "Pikachu Genki De Chu" no Japão é talvez o mais divertido. Quem quiser jogar terá que entender japonês, mas a experiência vale a pena. Usando um microfone incluso, você comanda o seu amigo Pokémon e o ajuda em divertidas atividades, e todas com tempo limitado. Numa atividade você deve ajudar Pikachu e Bulbasaur a cozinhar a comida favorita de Pikachu: arroz (gorram, se preferir). Para fazer isso, você deve identificar os vegetais corretos, ervas e temperos e mandar Magnemite entregar para o chef. Mas este exercício é irritante, pois conseguir a atenção de Pikachu é difícil em algumas vezes, e um erro e sua comida vai por água abaixo. Numa você ajuda Pikachu a encontrar tesouros, as quais só podem serem abertas quando você comanda Pikachu a dançar ou fazer a pose de Ash. Em outra atividade você ajuda Pikachu a pescar Tentacools, Magikarps e outros pokémons aquáticos. Há outras atividades interessantes no jogo e também algumas opções escondidas, com a palavra Playstation o

Pikachu lança um poder de relâmpago incrível. Utilizando algum tempo com Pikachu, irá libertar algumas áreas, atividades e outras opções. E após alguns dias jogando irá receber outros ângulos de câmera, e uma interface nova para comandar o seu pokémon. Mais tarde poderá ainda ganhar uma mochila que permitirá que carregue itens para os campos. Cansado de caçar Oddishes? Bem, jogue um jogo de pega-pega com Pikachu. E se for bem no jogo ganhará dinheiro para comprar itens. Você ganha Pikapoints que podem serem usados para comprar itens na loja do Abra, o qual destranca segredos no jogo e abre novas áreas para jogar. Infelizmente você não pode usar a nova interface nos cursos antigos, o que faz com que voltar para as áreas passadas seja chato. Como o jogo é bem comprido, os seus dias com Pikachu são ilimitados. Mas infelizmente o número de atividades é limitado. Mais tarde as novas atividades serão meramente uma versão mais difícil das antigas e que agora aceitam a nova interface que você descobriu, ou são as atividades antigas em locais exóticos. Pikachu não é o seu jogo típico. Você não ajuda Pikachu melhorar ou evoluir em qualquer mini game do jogo. Este jogo é mais um brinquedo do que um jogo. Há muito o que fazer, mas sem um objetivo ou uma meta tudo fica muito vago. Você explorará tudo deste jogo nas primeiras 10 horas. E depois disso ficará apenas pegando os Pikapoints para descobrir novos segredos. O mais novo lançamento Pokémon para o Nintendo 64 está um pouco atrás dos outros jogos de Pokémon do sistema em relação aos gráficos. Os modelos dos Pokémons não são tão bons quanto os de Pokémon Stadium e Snap. Ao todo no entanto, o jogo é bem colorido e os visuais são acima da média, mesmo que não utilizem todo o sistema. Pikachu é particularmente notável no departamento de áudio, com muitas vozes de Pikachu. Um de alguns jogos que introduz uma nova tecnologia para trazer uma nova experiência de jogo, Hey You Pikachu! tem uma ótima jogabilidade, mesmo não sendo bem um jogo.

RAYMAN

RAYMAN DAS AS CARAS TAMBÉM DO GAME BOY

Como Rayman, você precisa resgatar os Toons (desenhos animados), pegar energias e enfrentar o malvado Mr. Dark. Para trazer de volta a paz para seu mundo. Se falhar todo o mundo sera escravizado. Uma trama bem pesada para um jogo de Game Boy Color, mas o Rayman da Ubi Soft está apto para o desafio. Pelo jogo há 7 levels para você correr, pular, escalar passar por obstáculos e muito mais. Ande para frente, pule e atire, será tudo o que irá fazer. Mesmo que este tipo de jogabilidade não seja revolucionária, o bom controle, a grande quantidade de power-ups e uma trama legal fazem deste jogo um sucesso.

Alguns irão reclamar com a repetição de obstáculos do jogo e a mancada dos chefes. Mas Rayman continua divertido.

Por ser um jogo de GB, os gráficos são medíocres. Rayman por outro lado é bem animado e traz um visual fora do normal. As fases estilo desenho animado, dando a impressão que esteja mesmo andando em florestas de desenho animado, cavernas e etc. Rayman anda de um jeito que lembra aqueles desenhos animados da TV. E com todos os seus movimentos o Rayman do GB faz justiça para o primeiro jogo do PSX e Saturn. Enquanto que a maior fraqueza do GBC tende a ser o som, a Ubi Soft trabalhou duro para dar ao jogo um belo som. Os efeitos de pulo, soco, splashes de água estão particularmente impressionantes. A música do jogo é maravilhosa e cada fase tem uma música de fundo que combina com ela. A primeira fase da floresta é uma mistura de batidas New Age com de desenhos animados, enquanto que as fases mais escuras têm batidas mais sombrias e assustadoras.

Rayman não é muito complexo, mas suas várias habilidades, acopladas com a boa aventura, faz um jogo divertido. Mas o jogo falha com o valor de rejogar, porque você deve ficar indo e voltando nas fases para pegar itens e power-ups e você irá encontrar algo novo a toda hora. E além do mais, se você tiver uma segunda unidade GB você pode destravar muitos levels adicionais no jogo. Se a Ubi tivesse colocado mais alguns efeitos sonoros e um pouco mais de criatividade, ela teria um belo jogo de plataforma. Mas mesmo assim Rayman ainda é um bom jogo e um dos melhores títulos a chegar ao GBC recentemente.

Agora você pode
comprar as revistas
da Editora Escala
também pela Internet !

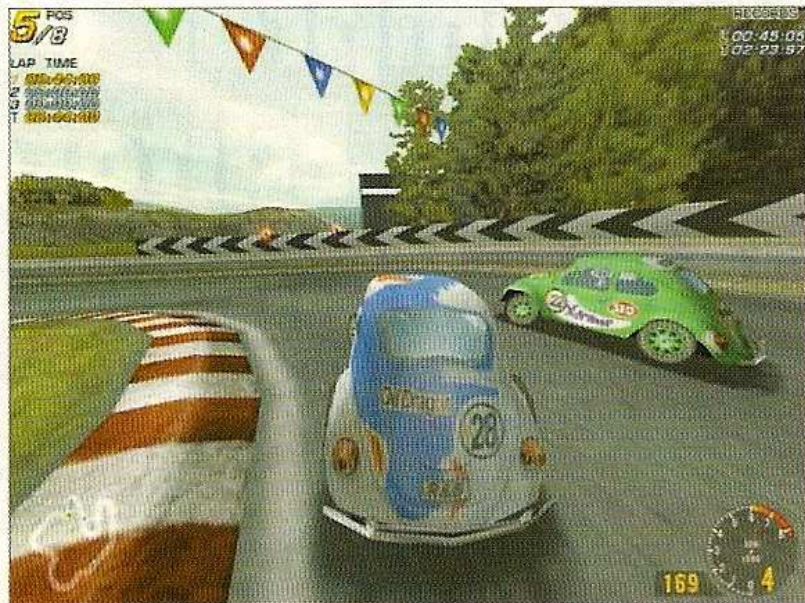
BEETLE BUGGIN'

PUBLICADO: Infogrames	
JOGADORES: 6	
GENERO: Corrida	
LANÇADO: 10/04/00	
WEB SITE: www.infogrames.com	
GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	4.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, 328 MB de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 450 MB de HD, CD-ROM 24x

Os anos 60's estão de volta

Quando o assunto é entretenimento interativo, uma coisa é certa, não há espaço para jogos de corrida. Então, como um jogo compete com a outra dúzia de títulos parecidos? Quando é a Infogrames e seu mais novo game de carros, Beetle Buggin, você tem, um jogo divertido com umas pequenas mudanças no gênero. BB parece um verão nos anos 60, com várias músicas estilo Beach Boys tocando no fundo, enquanto corre em um dos 5 estilos de pistas. Estas variam de cursos abertos na estrada, até corridas de buggy nas dunas e até corridas de caminhão monstro em estádios. E não é preciso dizer que BB é um jogo totalmente no estilo arcade.

Há bastante coisa no jogo pois há cerca de 20 pistas que são espalhadas nos modos diferentes: Quick Race, Championship e Beetle Challenge. "Quick Race" serve para correr pelas pistas sem compromisso (em 5 estilos de jogo). Championship é uma enorme competição para ver quem é o melhor em 3 eventos (vencendo um torneio destrava o próximo). No Beetle Challenge todos os tipos de corridas encontradas no Quick Race estão disponíveis (Speed, Buggy, Jump, Cross e

Monster) e você deve ser bom em todas para ser o melhor. Este último modo na nossa opinião é o melhor por ser o mais profundo. E é bem excitante quando percebe que a AI de seus oponentes vai ficando cada vez mais difícil enquanto vai progredindo. No total há 50 carros e 17 modelos para escolher e apenas 2 carros para cada tipo de corrida estão disponíveis no começo. E quanto mais corridas vencer mais carros ganhará. Por exemplo no Beetle Challenge quando vence as corridas, você ganha pontos para comprar carros para usar nos outros modos. E como o título já sugere, um dos carros será o Fusca da VW (lembre-se, a versão dos anos 60 e as encarnações dos anos 90) e mais outros modelos como Combi, o Manx Buggy, o Speedster, o Kharmann Ghia, o Baja e muito mais.

GRÁFICOS E JOGABILIDADE

As cores são muito bonitas e variadas. Graficamente o jogo é muito bom. Tudo é muito detalhado e belo e isso adiciona muito para a diversão. Controlar este jogo de corrida arcade é bem fácil, até mesmo para os novatos. Para manusear é só usar um controle ou o teclado. As setas controlam o carro enquanto a barra de espaço controla os nitros para saltar no modo Jump. Os carros são bem controlados, mas o modo Jump requer um pouco de prática para que se fique melhor.

O SOM E MULTIPLAYER

Um lado ruim é a música que pode ficar bem irritante depois de um certo tempo e também não há suporte para jogos em rede. Há um suporte para 6 jogadores via LAN, mas nem todos os jogadores têm acesso a LAN. Por outro lado há um modo de 2 jogadores com a tela dividida ao meio, para aqueles que não ligam de dividir o mesmo monitor.

FINALIZANDO

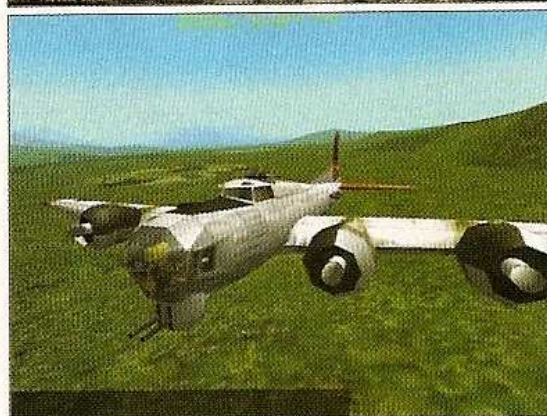
Ao todo BB é bem legal, divertido e belo com muitas opções que garantem uma longa vida ao jogo. E também é bom o preço relativamente baixo do produto, apenas R$ 39,99. Então para os usuários de PC que estão confusos com as centenas de jogos de corridas disponíveis, este é um bom jogo para começar. E se gosta de jogos de arcade, acredite em nós, não irá dormir no volante com este aqui.

PUBLICADO: HiTech Creations	
JOGADORES: 200	
GENERO: Simulador	
LANÇADO: 25/03/00	
WEB SITE: www.hitechcreations.com	
GRÁFICO:	3.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

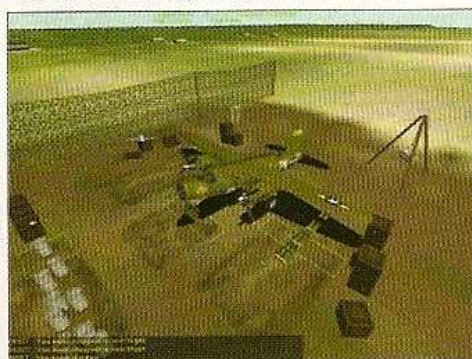
REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 233, 32 MB RAM, 10 MB de HD

Recomendado: Pentium III, 64 MB RAM, 100 MB de HD

É um simulador muito bom e o melhor, é de graça!

Aces High é um novo simulador da 2º guerra mundial online, dos caras que começaram fazendo Warbirds: Dale Addink e Doug Balmos. O conceito básico é o mesmo dos outros simuladores da 2º guerra mundial (Warbirds, AirWarrior, MS Fighter Ace): Você pega o software de graça e voa online.

Instalação e Interface

O software do simulador é bem modesto, com apenas 7MB, mas parece crescer enquanto o simulador se desenvolve. O processo de instalação e de assinatura é bem fácil. Você tem duas semanas para voar de graça. Se não quiser voar mais, então não precisa fazer nada. O software avisa toda vez que precisar de um update. O site da HiTech oferece forum, novidades, documentação do jogo e outras coisas. Não é uma grande coisa ainda, mas o jogo irá crescer. Toda a interface do jogo é 3D. A HiTech Creations criou uma engine que suporta também objetos 2D e funciona muito bem. Na torre por exemplo, você faz a navegação básica mas ainda está em 3D e você pode assistir a luta do solo. Isso é muito bom, pois você tem que ter uma idéia do que está acontecendo antes de decolar. O sistema de visão 3D é consistente em todos os lugares: você pode mudar entre os modos Snap e Pan em qualquer posição incluindo o Cockpit, no seu pára-quedas e tudo mais. A configuração e o setup são

feitos por um notepad que pode ser acessado de qualquer lugar apertando a tecla ESC. Enquanto está lutando pode olhar nos mapas, mudar algumas coisas e etc...

Gráficos e som

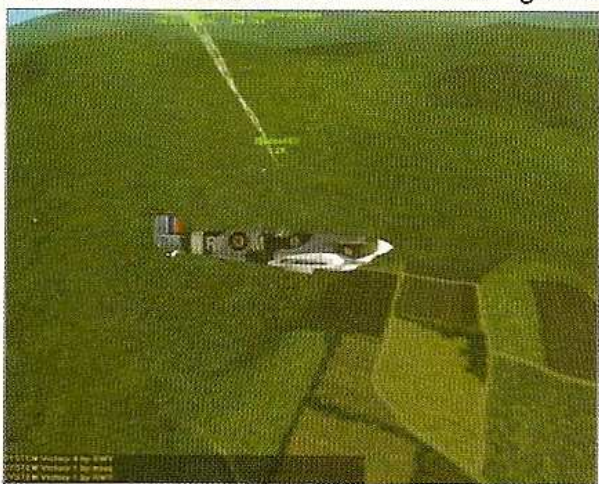
O conteúdo da engine do jogo é muito bom, considerando o pequeno time que o fez. Os modelos dos aviões parecem muito legais e são incrivelmente detalhados, incluindo os equipamentos de dentro. As nuvens são legais, mesmo sendo raras. O terreno é repetitivo, mas esperamos que isso mude em versões futuras. Todos os sinos e alarmes estão aqui, mas fica claro que os esforços foram voltados para uma engine mais sólida do que os gráficos e sons. E com o tempo, com certeza a Aces High irá oferecer mais qualidade neste campo. Os cockpits podem ser descritos mais para pilotar do que para a visão. São inteiramente 3D, como tudo mais no jogo e os instrumentos são fáceis e claros de ler. O som é bem claro e alto para deixar a jogabilidade ainda mais realista como o barulho dos tiros. A engine também é bem rápida: você consegue bons framerates de 30 por segundo em 1280x1024. O som é excelente, especialmente os barulhos dos motores. Alguns sons são muito reais como os pára-quedistas do C-47 que gritam "Gerônimo" quando estão deixando o avião. Você pode ouvir o barulho de outros motores quando outros aviões estão se aproximando., Pode não ser realista, mas é bem útil.

Modelos de vôo e dano

Há apenas um modelo de vôo disponível, o modo "no relaxed realism". Essa foi provavelmente uma decisão sábia. Então como o modelo de vôo é? É bem legal. Podemos dizer, que os que não gostarem de simuladores não vão gostar deste. É tudo muito bem feito e requer muito treinamento antes de entrar em uma batalha aérea. Os tipos diferentes de aviões também são distintos e fazem justiça aos seus modelos reais. É inevitável comparar os modelos com Warbirds. Agora se são tão realistas quanto os de warbirds, isso é uma questão de opinião. É um pouco menos realista e não menos preciso. E além do que são os mesmos caras por trás dos dois simuladores. Por exemplo, há muita diferença entre o modelo relaxade Fighters Ace e Aces High. Mesmo quando comparado com o MS Flight Simulator, o modelo de Aces High é bem mais difícil de voar. O modelo de dano é maravilhoso: o avião explode maravilhosamente e se torna em pedaços. Tanto as metralhadoras como pousos errados causam resultados variados. O modelo de vôo de Aces High apresenta um desafio balanceado e oferece características distintas dos aviões diferentes enquanto é mais suave do que Warbirds. A única característica besta é a decolagem automática. Não decola automaticamente e você ainda deve ordenar o avião antes de decolar. Você também tem uma opção de auto ordenar o avião no vôo. Isso é uma coisa muito boa, pois você deve ordenar seu avião muitas vezes em Aces High. O simulador tem atualmente 13 aviões com várias versões de alguns tipos. Por exemplo há 4 versões do Me109. A focalização é nos de batalha é claro, mas há dois de bombardeio e um C-47 carregando soldados, os quais são usados para capturar campos de batalha. É possível dois jogadores voarem em um bombardeador, ocupando estações diferentes. A lista dos aviões disponíveis são: B-17G, B-26B, Bf 109F-4, Bf 109G-2, Bf 109G-6,Bf 109G-10, C-47A, C.205, LA-5FN, F4D-1C, F4D-1D, Fw 190A-8, P-38L, P-51D, Spitfire Mk V, Spitfire Mk IX e N1K2-J. O Typhoon irá aparecer na versão 1.02.

Para o valor no combate...

Há atualmente 3 arenas em Aces High. A principal é aonde está a ação: você tem visões internas restritas e um carregamento de munição e combustível bem real. Os Special Events são usados para vôos em esquadrões e coisas assim e finalmente a arena Training permite que use a visão de fora e dá munição e combustível ilimitado. 3 países voam para dominar o universo de Aces High: Os Knights, Bishops e Rooks. (Os países são nomeados como peças de xadrez e o mapa aparece como um tabuleiro de xadrez). E não importa quem escolher, todos os aviões estarão disponíveis. Geralmente, a história é deixada de lado para dar uma boa jogabilidade e isso é uma coisa boa.

Aces High é muito legal e um simulador muito competente. Você não tem nenhum problema ou bugs, nenhum CTD ou congelamento. O fator de diversão é bem alto para os que gostam de simuladores. É um simulador jovem então isso é só o começo. Ele está crescendo a cada minuto e cada vez irá ter mais veículos e características. A HiTech Creations está dedicada com este produto e sabe o que a galera online quer. Nós sinceramente recomendamos este jogo para qualquer um que gostar do gênero. E além do que, você tem 2 semanas para jogar de graça, o que poderia perder?!?

MARVEL VS CAPCOM 2
NEW AGE OF HEROES

VAI DAR ROLO!!!

Para terminar a listagem de golpes de todos os personagens, você confere os demais golpes dos personagens Marvel e também como habilitar todos eles e segredos do game (mas isso vai depender de muita coisa e pode não ser acessível para muitos). Por falar em segredos, talvez a versão americana de MvsC2 possa quebrar a bronca que muitos podem pegar em relação a Capcom of Japan — sem internet, sem chance!

Aparentemente os métodos adotados pela Capcom of America para habilitar os personagens secretos será mais simplificado e nem mesmo dependendo sequer do VMU como um fator fundamental (a chave para habilitar tanto os personagens do arcade e do Dreamcast). O sistema adotado para habilitar os mesmos, será por experiência, registrados tanto no arcade quando no Dreamcast, onde chegando a determinadas pontuações de experiência você poderá disponibilizar certos personagens, cores alternativas e fases secretas. Antes dos golpes, recapitule as explicações da edição anterior.

ASSIST TYPES

Recapitulando, depois de selecionar seus personagens é necessário selecionar um "Assist Type" para cada personagem, que estão divididos em três tipos: **Alpha**, **Beta** e **Gamma**. O Assist Type determina os movimentos de combinações variáveis entre os personagens e a ajuda de cada personagem pode ser seguida de:

- **Shooting Attack:** personagem lança um projétil.
- **Air Attack:** personagem lança um ataque anti-aério.
- **Irregular Attack:** personagem usa um ataque não muito tradicional.
- **Movement Attack:** personagem usa um ataque que começa do ponto de onde está o personagem atual.
- **Balance Assist:** o ataque de um personagem pode variar quando agindo em conjunto com outro personagem.
- **Rush Attack:** personagem usa um ataque que começa da extremidade da tela.
- **Throw:** personagem tenta arremessar o oponente.
- **Recovery:** um personagem dá ao seu (que está em luta) um life-up.
- **Sweep Attack:** personagem usa um ataque que atinge quase toda a tela, acertando em baixo geralmente.
- **Launch Attack:** personagem ataca com um movimento que lança o adversário para cima.
- **Attack Assist:** personagem lança um projétil armadilha/prende ou um ataque.
- **Ability Assist:** um personagem dá ao seu personagem (que está em luta) um power-up.

BARRA HYPER E HYPER COMBOS

A barra de Hyper Combo localiza-se no baixo, exibindo o número atual de níveis Hyper disponível (podendo acumular cinco barras no máximo). As barras servem para executar os Hyper Combos e você pode determinar a quantidade de barras usadas. Alguns Hyper Combos podem causar grandes estragos num único adversário, cada personagem tem um ou mais tipos de Hyper Combo.

Alguns deles necessitam do uso de até três níveis da barra de Hyper. Antes de um Hyper Combo, há uma pausa leve onde a tela escurece e o personagem, que executa o movimento, junta energia. Durante esta pausa, o oponente não pode se mexer — o Hyper Combo não conecta imediatamente, dando-lhe um curto período para defender.

=== DELAYED HYPER COMBO ===

O Hyper Combo permite que todos os três personagens do time executem um Hyper Combo contra um único oponente numa rápida sucessão. Uma vez que o primeiro personagem está executando o Hyper Combo, você pode executar qualquer comando de Hyper Combo para cada personagem. O Hyper Combo do personagem da tela parará imediatamente para que o parceiro entre em cena e imediatamente comece seu Hyper Combo escolhido.

O personagem atual passa a ser o partner B e o personagem, que era o partner B, torna-se o partner A. Durante um Delayed Hyper Combo, os níveis da barra são usados como se cada personagem tivesse executado um HC.

=== COMBINAÇÕES VARIÁVEIS ===

As combinações variáveis resultam em ataques com os três personagens na tela, fazendo simultâneos Hyper Combos. Apertando os botões que convocam os sócios A e B ao mesmo tempo, o número de personagens se iguala ao número de Hyper Combos possíveis de serem usados, ou seja, três.

Cada personagem depende do Assist Type que você escolheu (Alpha, Beta ou Gamma), que só podem ser executadas quando o personagem estiver parado ou abaixando no chão e não executando qualquer tipo de ataque ou defesa. Se você tem só um nível na barra de Hyper Combo, somente seu personagem na tela vai executar o Hyper Combo; com dois níveis da barra Hyper, seu personagem mais um sócio executam o Hyper Combo; caso tenha os três níveis Hyper, ambos os sócios vão atacar.

=== ARREMESSOS / RECUPERAÇÃO / CHAIN COMBOS ===

Para arremessar um oponente, esteja perto dele e então → ou ←+ SF ou CF. Para arremessos aéreos, basta estar perto do oponente durante o pulo de ambos, então ↑+SF ou CF. Se o caso é saber como se recuperar de um arremesso ou de uma queda, basta fazer ←↙↓+ S ou C antes de tocar o chão. Quanto aos Chain Combos, eles começam com SR, SR e SF, ou CR, CR CF.

=== VARIABLE ASSIST COUNTER / ATTACK ===

O Variable Assist permite pedir a um de seus sócios um movimento especial ou um ataque normal contra o oponente. Apertando qualquer um dos botões dos sócios correspondente (A ou B), este entra na tela e executa um Variable Assist, saindo em seguida (na tela, ele é vunerável a ataques).

O Variable Counter funciona enquanto defende um ataque, chamando um de seus sócios para contra-atacar o oponente (←↙↓+ PA / B) com um movimento especial ou normal (o uso dos Variable Counters gastam a barra Hyper).

E o Variable Attack serve para chamar um de seus sócios para um ataque rápido. Cada sócio possui comando próprio para ser convocado — aperte SR+CR para o PA, ou SF+CF para o PB —, acertando em cheio o adversário subirá com a guarda aberta.

=== SNAPBACK ===

O movimento Snapback permite acertar o oponente de tela (o que luta com você no momento), lançando-o para fora da tela por alguns segundos, forçando a entrada do sócio do oponente (determine o mesmo bastando usar o movimento ↓↘→+ o PA / B, fazendo os respectivos sócios do oponente entrem em tela). Quando o comando ↓↘→+ PA / B for usado, seu personagem fará um Launch curto com chute ou soco; se o mesmo acertar, jogará o oponente fora do campo de batalha. O Snapback exige o gasto de um nível da barra Hyper em cada execução do comando (acertando ou não).

LEGENDA

S	Qualquer Soco
SR	Soco Rápido
SF	Soco Forte
SS	Dois Socos Simultâneos
PA	Partner A*
C	Qualquer Chute
CR	Chute Rápido
CF	Chute Forte
CC	Dois Chutes Simultâneos
PB	Partner B*
Super Pulo	↓↑ ou ↙↗ ou ↘↖
Dash	→→ ou ←←
Snapback	↓↘→+PA/B
Variable Counter	↓↙←+PA/B
Taunt / Chouhatsu	Start**
Taunt / Chouhatsu (DC)	Start+A**

OBSERVAÇÕES

* Tanto o botão PA quanto o PB servem para chamar um de seus outros dois personagens, para alternar entre eles, você precisa manter o botão pressionado.

** Além de insultar, você pode sair da pose de vitória (apertando o botão) depois de ganhar.

= FATOR SECRETO =

Eis mais um modo original que a Capcom arranjou para destravar segredos em seu Crossover. Você deve ganhar três diferentes tipos de pontos (D-Points, N-Points e V-Points), para então poder "comprar" seus personagens extras, habilitar fases secretas e acrescentar alguns adicionais aos personagens. A seguir, eis como você encontrará a tela:

Level __
Experiência

VS Shop Play Time
D-Points
Character List N-Points
V-Points
Character Trade Net Wins
Net Losses Rank
Net Draws
VS. COM
Description
Exit

A VS Shop é onde você usa seus pontos para comprar os personagens. O Character List (lista de personagens) mostra que personagem e fase você pode destravar em seu jogo atualmente. A opção Character Trade descreve como "negociar" personagens e o VS. COM são os downloads dos Mini-Games em seu VMU.

= O SISTEMA DE PONTOS =

Os três tipos de pontos necessários para destravar personagens secretos são ganhos como se seguem:

- **D-Points** são ganhos jogando Marvel vs. Capcom 2 no seu Dreamcast em qualquer modo de jogo (até mesmo no Training Mode).
- **N-Points** são ganhos jogando em batalhas Via Rede (mas se você não está atualmente no Japão, ou possui um Dreamcast asiático sem modem, sem chance!)
- **V-Points** são ganhos levando seu VMU a um arcade MvC2 versão japonesa (com entrada específica para o VMU) e jogando o mesmo no arcade — pode ser difícil, para não dizer impossível, encontrar uma máquina dessas por estes lados.

= VS SHOP =

No VS Shop, existem três blocos de itens à venda. A lista de itens disponíveis muda dependendo do level (como mostrado na tela de Fator Secreto), então depois de comprar tudo que é possível quando estiver em um determinado level, você deve jogar mais para atingir o próximo level.

Os três blocos de itens são:

- **Bloco Esquerdo:** contém as roupas alternativas e sete estágios secretos que podem ser compradas com D-Points.
- **Bloco do Meio:** guarda os personagens secretos que podem ser inicialmente com os D-Points embora mais tarde você será obrigado a usar N e V-Points.
- **Bloco Direito:** este contém personagens secretos que devem ser comprados com uma combinação de D, N e V-Points.

= DESTRAVANDO SEGREDOS =

- **Os Sete Estágios Secretos:** comprados pela VS Shop
- **32 Personagens Secretos:** comprados no VS Shop ou podem ser baixados arquivos no web site da Capcom of Japan
- **56 Cores Alternativas:** uma para cada personagem, compradas pelas VS Shop
- **Selecionar o mesmo personagem múltiplas vezes:** ainda desconhecido, pode aparecer automaticamente num save quando chegar a level 99 com todas as opções destravadas.

= NÃO MORANDO NO JAPÃO... =

Se você não mora no Japão, então muitos destes segredos não podem ser destravados (o jeito é esperar pela versão americana...) usando os N e V-Points? Bem, você tem esta opção:

- Baixar o "Hack" para salvar arquivos contendo os segredos do game (carregando um arquivo pré-hackeado encontrado somente em **www.gamefaqs.com/mvc2vms.html**)

= BLACKHEART =

MOVIMENTOS EXTRAS

Long Forward Dash: →, segure →
Long Backward Dash: ←, segure ←
Air Dash: no ar, →→ ou SS
Air Backward Dash: no ar, ←← ou ←+SS

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Dark Thunder: ←↙↓↘→+S
Inferno: →↘↓↙←+S

HYPER COMBOS

Armageddon: ↓↘→+SS
Judgement Day: ↓↙←+SS
Heart of Darkness: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

+Alpha: Sweep Attack - LP Dark Thunder / Judgement Day
Beta: Air Attack - Inferno / Heart of Darkness
Gamma: Launch Attack - DF + HP / Armageddon

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+SF
- SR, SR

= CABLE =

MOVIMENTOS EXTRAS

Hop Kick: →+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Viper Beam: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Scimitar: →↓↘+S
Elec-Trap: ↓↙←+C, pode ser feito no ar
Sightage: →↘↓↙←+S

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

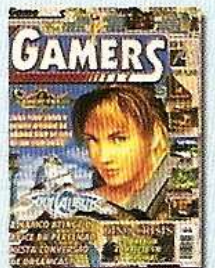
Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

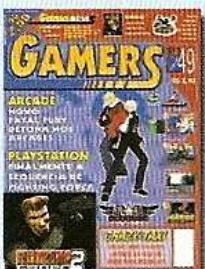
Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 49
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 50
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 51
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 52
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 53
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ___________________________

Cidade: __________ Estado: _____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Rushing Punch: ↓↘→+C

HYPER COMBOS

Hyper Viper Beam: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar
Time Flip: ↓↘→+ CC

ASSIST TYPE

+Alpha: Shooting Attack - Viper Beam / Hyper Viper Beam
Beta: Air Attack - Scimitar / Hyper Viper Beam
Gamma: Irregular Attack - Elec-Trap / Hyper Viper Beam

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+SF
- SR, SR

=CAPTAIN AMERICA=

MOVIMENTOS EXTRAS

Cartwheel: →↘↓↙←+S
Double Jump: durante o pulo, ↑

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Shield Slash: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Stars & Stripes: →↓↘+S
Charging Star: ↓↘→+C

HYPER COMBOS

Final Justice: ↓↘→+SS
Hyper Charging Star: ↓↘→+CC
Hyper Stars & Stripes: →↓↘+SS

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Shield Slash / Hyper Charging Star
Beta: Air Attack - Stars & Stripes / Hyper Stars & Stripes
+Gamma: Rush Attack - Charging Star / Hyper Charging Star

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= COLOSSUS =

MOVIMENTOS EXTRAS

Flying Strike: no ar, →+SF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Giant Swing: ↓↘→+S, também no ar (gire o direcional para aumentar o dano)
Power Tackle: direto, ↓↘→+CR, também no ar
Power Tackle: diagonal, ↓↘→+CF, também no ar

HYPER COMBOS

Super Dive: ↓↘→+SS, também no ar
Super Armor: ↓↙←+SS

ASSIST TYPE

Alpha: Rush Attack - Power Tackle: Straight / Super Dive
Beta: Air Attack - Power Tackle: Diagonal / Super Dive
Gamma: Launch Attack - ↘ + CF / Super Dive

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+CF
- CF

= CYCLOPS =

MOVIMENTOS EXTRAS

Double Jump: durante o pulo, ↑

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Optic Blast: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Rising Uppercut (Gene Splice): →↓↘+S
Cyclone Kick: ↓↙←+C
Optic Sweep: →↘↓+S
Throw & Beam: próximo ao inimigo, →↘↓↙←+S
Running Neck Breaker Drop: (c) ←→+C
Rapid Punch: (c) ←→+S, aperte S para mais acertos

HYPER COMBOS

Mega Optic Blast: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar
Super Optic Blast: ↓↘→+CC, pode ser feito no ar e é controlável com o direcional

ASSIST TYPE

+Alpha: Shooting Attack - Optic Blast / Mega Optic Blast
Beta: Air Attack - Rising Uppercut / Mega Optic Blast
Gamma: Movement Attack - Cyclone Kick / Mega Optic Blast

AERIAL LAUNCHERS

- SR, SR
- ↘+SF
- ↘+CF

= DOCTOR DOOM =

MOVIMENTOS EXTRAS

Side Drill Kick: no ar, CF
Downward Drill Kick: no ar, ↓+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Plasma Beam: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Molecular Shield: →↘↓↙←+C
Photon Shot: →↘↓↙←+S, pode ser feito no ar

HYPER COMBOS

Electric Cage: ↓↘→+SS
Photon Array: →↘↓↙←+SS, pode ser feito no ar
Sphere Flame: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Irregular Attack - Photon Shot / Photon Area
Beta: Air Attack - Molecular Shield / Sphere Flame
+Gamma: Shooting Attack - Plasma Beam / Electric Cage

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF
- SR, SR
- ↘+CF

= GAMBIT =

MOVIMENTOS EXTRAS

Desconhecido

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Kinetic Card: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Trick Card: ↓↙←+S
Cajun Slash: →↓↘+S
Cajun Strike: (c) ↓↑+C
Cajun Escape: (c) ↓↑+S, → ou ← para saltar da parede

HYPER COMBOS

Royal Flush: ↓↘→+SS
Cajun Explosion (frente): ↓↘→+CC
Cajun Explosion (trás): ↓↙←+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Kinetic Card / Royal Flush
+Beta: Movement Attack - LP Cajun Slash / Royal Flush
Gamma: Launch Attack - Crouching HP / Royal Flush

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= HULK =

MOVIMENTOS EXTRAS

Desconhecido

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Gamma Tornado: →↘↓↙←+S
Gamma Slam: ↓↘→+S
Gamma Charge: (c) ←→+C
Anti-Air Gamma Charge: (c) ↓↑+C

HYPER COMBOS

Gamma Wave: ↓↘→+SS
Gamma Crush: ↓↙←+SS
Gamma Quake: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Sweep Attack - Gamma Slam / Gamma Wave
+Beta: Rush Attack - Gamma Charge / Gamma Crush
Gamma: Air Attack - Anti-Air Gamma Charge / Gamma Quake

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF
- ↘+CF

= ICEMAN =

MOVIMENTOS EXTRAS

Cartwheel Kick: no ar, ↓+CF
Snowball Throw: no ar, ↓+SF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ice Beam: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Ice Avalanche: ↓↘→+C, pode ser feito no ar
Ice Fist: ↓↙←+S

HYPER COMBOS

Arctic Attack: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Ice Beam / Arctic Attack
Beta: Irregular Attack - Ice Avalanche / Arctic Attack
+Gamma: Balance Assist - Ice Beam / Arctic Attack

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+CF

= IRON MAN =

MOVIMENTOS EXTRAS

Flight:↓↙←+CC, repita para cancelar
Upward Kick: no ar, ↑+CF
Upward Laser Blast: no ar, ↑+SF
Downward Laser Blast: no ar, ↓+SF
Knee Dive: no ar, ↓+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Unibeam: ↓↘→+S, também no ar
Repulsor Blast: →↘↓↙←+S
Smart Bomb: SF+CR, também no ar

HYPER COMBOS

Proton Cannon: ↓↘→+SS

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Unibeam / Proton Cannon
Beta: Air Attack - Repulsor Blast / Proton Cannon
Gamma: Launch Attack - Standing HK / Proton Cannon

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+CF
- CF

= JUGGERNAUT =

MOVIMENTOS EXTRAS

Double Fist: →+SF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Earthquake Punch: →↘↓+S
Juggernaut Punch: ←↙↓↘→+S
Juggernaut Body Press: ←↙↓↘→+C, pode ser feito no ar
Cytorak Power-Up: →↓↘+SS

HYPER COMBOS

Juggernaut Headcrush: ↓↘→+SS

ASSIST TYPE

Alpha: Sweep Attack - Earthquake Punch / Juggernaut Headcrush
+Beta: Rush Attack - Juggernaut Punch / Juggernaut Headcrush
Gamma: Irregular Attack - Juggernaut Body Press / Juggernaut Headcrush

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= MAGNETO =

MOVIMENTOS EXTRAS

Flight: ↓↙←+CC, faça uma segunda vez para cancelar
Air Dash: no ar, SS, use o direcional para direcionar

MOVIMENTOS ESPECIAIS

E.M. Disruptor: ←↙↓↘→+S, pode ser feito no ar
Magnetic Blast: no ar, ↑↗→+S
Hyper Gravitation: →↘↓↙←+C, pode ser feito no ar
Magnetic Force Field: ←↙↓↘→+C

HYPER COMBOS

Magnetic Shockwave: ↓↘→+SS
Magnetic Tempest: ↓↘→+CC, pode ser feito no ar

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - E.M. Disruptor / Magnetic Shockwave
+Beta: Attack Assist - Hyper Gravitation / Magnetic Tempest
Gamma: Launch Attack - Crouching HP / Magnetic Tempest

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF
- SR, SR

= MARROW =

MOVIMENTOS EXTRAS

Double Jump: durante o pulo, ↑

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Bone-A-Rang: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Tearing Spine: →↓↘+S
Ricochet Slash: ↓↙←+C
Ride & Slash: →↘↓↙←+S, pode ser feito no ar

HYPER COMBOS

Stinger Bones: ↓↘→+SS
Bone Baste: ↓↙←+SS, pode ser feito no ar

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Bone-A-Rang / Bone Baste
Beta: Air Attack - Tearing Spine / Bone Baste
+Gamma: Movement Attack - Ricochet Slash / Stinger Bones

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= OMEGA RED =

MOVIMENTOS EXTRAS

Underground Strike
- **[próximo]:** ↙+CF
- **[médio]:** ↓+CF
- **[longe]:** ↘+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Carbonadium Coil
- **[direto]:** ↓↘→+SR
- **[no ar]:** ↓↘→+CR
- **[diagonal superior]:** ↓↘→+SF
- **[cima]:** ↓↘→+SS
- **[diagonal inferior]:** no ar, ↓↘→+CF
- **[baixo]:** no ar, ↓↘→+CC

Energy Drain: após o Carbonadium Coil, aperte S
Death Factor: após o Carbonadium Coil, aperte C
Agarrões (Direção+C)
- **Return:** ←+S ou C
- **Slam:** ↓+S
- **Double Slam:** ↓+S, ↓+S, pode ser feito no ar

Omega Strike
- **[baixo]:** ↓↘→+CR
- **[diagonal direita]:** ↓↘→+CF
- **[cima]:** ↓↘→+CC
- **Siga com:** ↓+C para cancelar
  ←+C para retornar

HYPER COMBOS

Omega Destroyer: ↓↙←+SS
Omega Smasher: no ar, ↓↙←+SS

ASSIST TYPE

+Alpha: Throw Attack - Carbonadium Coil -> Throw / Omega Destroyer
Beta: Air Attack - Diagonal Up Omega Strike / Omega Destroyer
Gamma: Sweep Attack - Close Underground Strike / Omega Destroyer

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+SF
- SR, SR

= PSYLOCKE =

MOVIMENTOS EXTRAS

Double Jump: durante o pulo, ↑
Triple Jump: após o pulo duplo, ↑
Flip Kick: →+CF
Hop Back Kick: ←+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Psy-Blast: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Psy-Blade Spin: ↓↘→+C, pode ser feito no ar
Ninjutsu: →↘↓↙←+S ou C, pode ser feito no ar (manter o botão pressionado determina a posição e você pode direcionar o ataque+S ou C)

HYPER COMBOS

Kochou Gakure: ↓↙←+CC, pode ser feito no ar
Psy-Maelstorm: ↓↘→+CC
Psy-Thrust: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar (escolha a direção com direcional+S)

ASSIST TYPE
Alpha: Air Attack - Psy-Blade Spin / Psy-Maelstorm
Beta: Shooting Attack - Psy-Blast / Kochou Gakure
+Gamma: Balance Assist - Psy-Blast / Psy-Thrust

AERIAL LAUNCHERS
- ↓+SF

= ROGUE =

MOVIMENTOS EXTRAS
Diving Kick: no ar, ↓+CF
Air Dash: no ar, →→ ou SS

MOVIMENTOS ESPECIAIS
Repeating Punch: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Rising Repeating Punch: →↓↘+S
Power Dive Punch: →↓↘+C
Power Drain: ↓↙←+C, pode ser feito no ar

HYPER COMBOS
Good Night Sugar: ↓↘→+SS

ASSIST TYPE
Alpha: Air Attack - Rising Repeating Punch / Good Night Sugar
+Beta: Rush Attack - Repeating Punch / Good Night Sugar
Gamma: Throw - Power Drain / Good Night Sugar

AERIAL LAUNCHERS
- CF
- ↘+CF
- ↓+SF

= SABRETOOTH =

MOVIMENTOS EXTRAS
Wall Bounce: no ar e próximo a parede, →

MOVIMENTOS ESPECIAIS
Berserker Claw: ↓↘→+S
Wild Fang: →↘↓↙←+S
Armed Birdie: →↘↓↙←+C

HYPER COMBOS
Berserker Claw X: ↓↘→+SS
Heavy Armed Birdie: →↘↓↙←+CC
Weapon X Dash: →↓↘+SS

ASSIST TYPE
+Alpha: Movement Attack - Berserker Claw / Berserker Claw X
Beta: Shooting Attack - Armed Birdie / Heavy Armed Birdie
Gamma: Launch Attack - 2nd half of Standing HP / Heavy Armed Birdie

AERIAL LAUNCHERS
- ↓+SF

= SENTINEL =

MOVIMENTOS EXTRAS
Flight: ↓↙←+CC, repita novamente para cancelar (também no ar)

MOVIMENTOS ESPECIAIS
Rocket Punch Low: ↓↘→+SR, também no ar
Rocket Punch Straight: ↓↘→+SM, também no ar
Rocket Punch Diagonal: →↓↘+S, também no ar
Sentinel Force: ↓↘→+C

HYPER COMBOS
Plasma Storm: ↓↘→+SS
Hard Drive: no ar, ↓↘→+SS
Hyper Sentinel Force: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE
Alpha: Shooting Attack - / Hyper Sentinel Force
Beta: Launch Attack - Quick ↘ + CF / Hyper Sentinel Force
Gamma: Sweep Attack - SR Sentinel Force / Hyper Sentinel Force

AERIAL LAUNCHERS
- ↘+CF
- CF

= SHUMA-GORATH =

MOVIMENTOS EXTRAS
Stone Drop: no ar, ↓+CF
Upward Stare: no ar, ↑+SF

MOVIMENTOS ESPECIAIS
Mystic Stare: (c) ←→+S
Mystic Smash: (c) ←→+C
Devitilization: →↘↓↙←+C

HYPER COMBOS
Chaos Dimension: ↓↘→+SS, ataque com SF ou SR (necessário três níveis da barra de Hyper)
Chaos Split: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE
Alpha: Shooting Attack - Mystic Stare / Chaos Split
Beta: Movement Attack - Mystic Smash / Chaos Split
+Gamma: Balance Assist - Mystic Stare / Chaos Split

AERIAL LAUNCHERS
- ↘+CF

= SILVER SAMURAI =

MOVIMENTOS EXTRAS
Desconhecido

MOVIMENTOS ESPECIAIS
Shuriken: ↓↘→+S, pode ser feito no ar e é possível con-

trolar sua direção com ↑ ou ↓
Hyaku Sakuchi: aperte S retidamente ou →↓↘+S
Dash: →→

HYPER COMBOS
Chou Shuriken: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar durante o Touki Ikazuchi
RaiMenKen: ↓↘→+CC, o movimento pode ser alterado dependendo do modo do Touki
Touki Ikazuchi: ↓↙←+S
Touki Mizu: ↓↙←+CR
Touki Honoo: ↓↙←+CF

ASSIST TYPE
+Alpha: Sweep Attack - Hyaku Sakuchi / Hyper Hyaku Sakuchi
Beta: Shooting Attack - Shuriken / Chou Shuriken
Gamma: Launch Attack - Crouching HP / RaiMenKen

AERIAL LAUNCHERS
- ↓+SF

= SPIDER-MAN =

MOVIMENTOS EXTRAS
Wall Bounce: no ar e perto do canto da tela, →
Air Dash: no ar, →→ ou SS

MOVIMENTOS ESPECIAIS
Web Ball: ↓↘→+S, pode ser feito no ar
Web Swing: ↓↙←+C, pode ser feito no ar
Spider Sting: →↓↘+S, levante com S
Web Throw: →↘↓↙←+S

HYPER COMBOS
Maximum Spider: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar
Crawler Assault: ↓↘→+CC
Ultimate Web Throw: ↓↙←+SS

ASSIST TYPE
+Alpha: Attack Assist - Web Ball / Crawler Assault
Beta: Movement Attack - Web Swing / Crawler Assault
Gamma: Air Attack - Spider Sting / Crawler Assault

AERIAL LAUNCHERS
- ↓+SF
- ↓+CF
- SR, SR

= SPIRAL =

MOVIMENTOS EXTRAS
Flip Punch: no ar, ↓+SF

MOVIMENTOS ESPECIAIS
Dancing Sword: →↘↓↙←+S, SR para lançar uma espada (pode ser feito no ar)
Kentobashi - Front: durante o Dancing Sword, ↓↘→+SR, pode ser feito no ar
Kentobashi - Up: durante o Dancing Sword, ↓↘→+SF (pode ser feito no ar)
Kentobashi - Circle: durante o Dancing Sword, ↓↘→+CR (pode ser feito no ar)
Kentobashi - 6-Way: durante o Dancing Sword, ↓↘→+CF (pode ser feito no ar)
Six-Hand Grapple: →↓↘+S

HYPER COMBOS
Stampede Sword: ↓↘→+SS, pode ser feito no ar
Metamorphosis: ↓↙←+SS, aperte S para atacar (necessário três níveis da barra de Hyper)
Speed Dance: ↓↙←+CC
Strength Dance: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE
Alpha: Shooting Attack - Kentobashi: Front / Stampede Sword
Beta: Irregular Attack - Kentobashi: Up / Stampede Sword
+Gamma: Sweep Attack - Standing HP / Metamorphosis + Auto-Attack

AERIAL LAUNCHERS
- ↓+CF

= STORM =

MOVIMENTOS EXTRAS
Flight: ↓↙←+CC, faça uma segunda vez para cancelar
Air Dash: no ar, SS (use o direcional para direcionar)
Slow Decent: no ar, segure ↑

MOVIMENTOS ESPECIAIS
Whirlwind: ↓↘→+C, pode ser feito no ar
Double Typhoon: →↘↓↙←+C, pode ser feito no ar
Lightning Attack: SF+CR, pode ser feit no ar (use o direcional para direcionar)
Lightning Sphere: durante o pulo, ↓↙←+S

HYPER COMBOS
Lightning Storm: ←↙↓↘→+SS, pode set feito no ar
Ice Storm: ↓↙←+SS

ASSIST TYPE
+Alpha: Shooting Attack - Whirlwind / Lightning Storm
Beta: Movement Attack - Lightning Attack / Lightning Storm
Gamma: Irregular Attack - Double Typhoon / Ice Storm

AERIAL LAUNCHERS
- ↓+SF
- ↓+CF

= THANOS =

MOVIMENTOS EXTRAS
Knee Dive: no ar, ↓+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS
Titan Crash: ↓↘→+S, também no ar
Death Sphere: ↓↘→+C

HYPER COMBOS

Gauntlet Power: ↓↘→+SS
Gauntlet Reality: ↓↙←+SS
Gauntlet Space: ↓↘→+CC
Gauntlet Soul: ↓↙←+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Attack Assist - Death Sphere / Gauntlet Power
Beta: Rush Attack - Titan Crash / Gauntlet Reality
Gamma: Launch Attack - 2nd ↓ + SR / Gauntlet Space

AERIAL LAUNCHERS

- ↓+SF

= VENOM =

MOVIMENTOS EXTRAS

Desconhecido

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Venom Fang: ↓↘→+S, também no ar
Venom Rush: ↓↘→+C
Web Throw: →↘↓↙←+S

HYPER COMBOS

Venom Wave: ↓↘→+SS
Death Bite: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Movement Attack - Venom Fang / Death Bite
Beta: Irregular Attack - Venom Rush / Death Bite
Gamma: Launch Attack - ↘+S / Death Bite

AERIAL LAUNCHERS

- SR, SR
- ↘+SF

= WAR MACHINE =

MOVIMENTOS EXTRAS

Flight: ↓↙←+CC, repita para cancelar
Upward Kick: no ar, ↑+CF
Upward Laser Blast: no ar, ↑+SF
Downward Laser Blast: no ar, ↓+SF
Knee Dive: no ar, ↓+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Shoulder Cannon: ↓↘→+S ou C, também no ar com S
Repulsor Blast: →↘↓↙←+S
Smart Bomb: SF+CR, também no ar

HYPER COMBOS

Proton Cannon: ↓↘→+SS
War Destroyer: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

Alpha: Shooting Attack - Shoulder Cannon / Proton Cannon
Beta: Air Attack - Repulsor Blast / War Destroyer
Gamma: Irregular Attack - Smart Bomb / War Destroyer

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+CF
- CF

= WOLVERINE =

MOVIMENTOS EXTRAS

Claw Slide: ↘+SF
Knee Dive: no ar, ↓+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Berserker Barrage: ↓↘→+S, aperte S repetidamente para mais hits
Berserker Slash: ↓↙←+S
Tornado Claw: →↓↘+S
Drill Claw: CR+SF, pode ser feito no ar (use o direcional para controlar)

HYPER COMBOS

Berserker Barrage X: ↓↘→+SS
Weapon X: →↓↘+SS
Fatal Claw: →↓↘+CC, pode ser feito no ar
Speed Up: ↓↘→+CC

ASSIST TYPE

+Alpha: Movement Attack - Berserker Barrage / Berserker Barrage X
Beta: Air Attack - Tornado Claw / Fatal Claw
Gamma: Rushing Attack - Drill Claw / Fatal Claw

AERIAL LAUNCHERS

- ↘+CF

= WOLVERINE =
(SEM ADAMANTIUM)

MOVIMENTOS EXTRAS

Claw Slide: ↘+SF
Knee Dive: no ar, ↓+CF

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Berserker Barrage: ↓↘→+S
Tornado Claw: →↓↘+S, pode ser feito no ar
Drill Claw: CR+SF, pode ser feito no ar (controlável com o direcional)

HYPER COMBOS

Berserker Barrage X: ↓↘→+SS
Weapon X: →↓↘+SS

ASSIST TYPE

Alpha: Sweep Attack - Standing HP / Berserker Barrage X
Beta: Launch Attack - Standing HK / Berserker Barrage X
+Gamma: Irregular Attack - Claw Slide / Berserker Barrage X

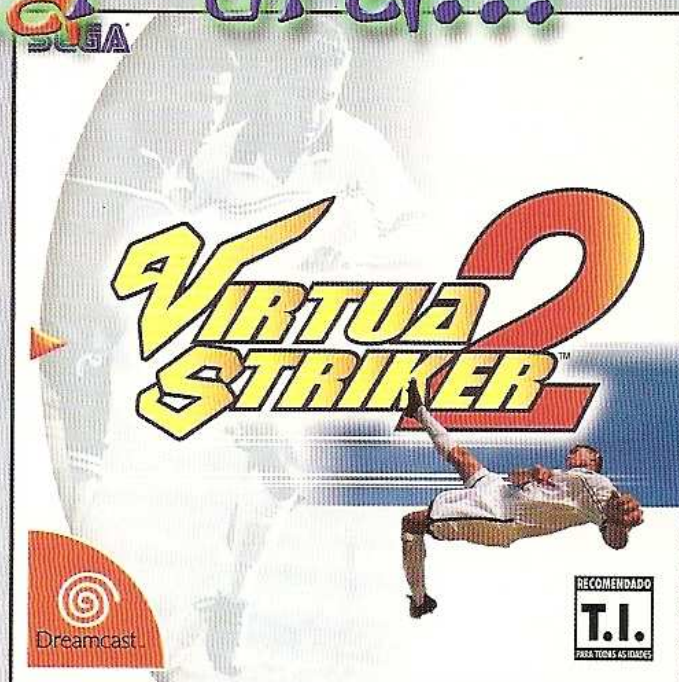
AERIAL LAUNCHERS

- CF

- 16 pistas desafiadoras, sendo que 12 delas são exclusivas para o Dreamcast (a versão arcade tem apenas 4 pistas).
- 19 carros diferentes, sendo que 11 deles são exclusivos para o Dreamcast. Cada um com uma característica diferente.
- 4 modos de jogo: Arcade, Tomada de Tempo (Time Attack), Versus e Campeonato de 10 anos.
- A tela dividida permite que dois jogadores se enfrentem simultaneamente em disputadas corridas.
- Personalize seu carro: mexa na suspensão, nos pneus, na direção, tudo para adaptar seu carro às variadas condições das pistas e do clima.

Adrenalina Pura!!!

O estrondoso sucesso dos arcades chega com tudo ao Dreamcast!
Mate no peito, arranque pela ponta e mostre para a torcida o craque que existe dentro de você!

- Animação e gráficos incríveis: a velocidade e a técnica dos jogadores simulada com perfeição.
- Ambiente 3D inovador e sofisticado.
- Sistema de seleção de jogo inédito.
- Sinta-se no próprio estádio: efeitos sonoros e gritos da torcida que só os 64 canais de áudio do Dreamcast poderiam reproduzir.
- Cada time tem seus próprios e exclusivos atributos.

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - CENTRO - TEL.: (0**14) 227-2477

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROÍ - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames@franchising.com.br

RUA PIO XI, N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000